

Año III Número 24- 350 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
¡MEGACONCURSO!
Regalamos un
MEGA CD 2 + MEGA DRIVE
y los 5 CD´s
más alucinantes
Nuevos héroes,
estrellas de siempre
GUNSTAR HEROES
CHUCK ROCK 2
ROCKET KNIGHT
ADDAMS 2
BUBSY
ALIEN 3
Comentamos los
primeros juegos
para Mega CD:
BATMAN
RETURNS
FINAL FIGHT
JAGUAR
XJ220
ROAD
AVENGER
THUNDER
HAWK
Mortal Kombat, ¡¡Brutal!!
UN MITO
HECHO REALIDAD
00024
8 414090 100168
HOBBY PRESS



¡Calienta en la parrilla! Arranca con el juego oficial del Campeonato Mundial de Fórmula 1.
Compite en todos los circuitos del calendario mundial, elige tu equipo, y métete en el casco de un auténtico piloto.
Pero ten en cuenta que... ¡SEGA ES EL EQUIPO WILLIAMS! No nos defraudes.







Un macro juego desarrollado por un equipo de programación especialista en máquinas de ARCADE. Gráficos impresionantes con unos finales de fase que te harán temblar. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Los enemigos se multiplican. ¡Busca un aliado!

B.O.B



Asóciate con un tipo genial, B.O.B. Un fenómeno de la robótica para irte de juerga. Quedará contigo, irá a buscarte en su descapotable, tendréis que salvar el pellejo a lo largo de tres mundos hostiles. Para ello contaréis con armas de todo tipo y un realismo en movimientos equiparable a su música. B.O.B., un juego de plataformas con detalles geniales.

COMIENZA EL CURSO CON

HAUNTING



¡No dejes que se apaguen las luces! El terror está muy cerca... ¡Muy cerca! Eres tu mismo. Eres "solo" un fantasma con poderes sobrenaturales y tienes que expulsar de tu antigua mansion a una familia de lo mas estupida que no sabe lo que les espera... ¡16 MEGAS DE ACCION! No hay mas que decir.







El terror de los yankees surca los cielos. ¡Pilota un Mig-29! El Aguila de combate de la aviación soviética se pone en tus manos con el simulador de cazas más perfecto que existe. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!! ¡Despega en MEGA DRIVE!

RANGER X





Eres RANGER X el guerrillero más perfeccionado que existe. Traje de combate de última generación, cañón de repetición de efecto debastador, lanzallamas láser, águilas cyborg, rayo smart, proyectiles incendiarios. Entrarás en combate con 128 colores en pantalla, donde no existe la suerte. El valor... ¡TU MEJOR ARMA!

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L.del Carpio, M. del Campo, Esther Barral, Antonio Caravaca J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección), Abel Vaquero, Elena Jaramillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.

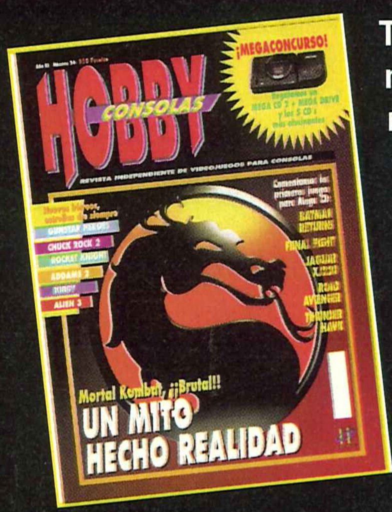
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: MORTAL KOMBAT



Tras una larga y tensa espera, los dioses se han mostrado generosos con nosotros. El juego que más expectación ha despertado en los últimos tiempos ya está aquí y, naturalmente, en Hobby Consolas teníamos que hacerle un recibimiento por todo lo alto. Por eso, os ofrecemos ocho jugosas páginas (a partir de la pág. 36) en las que podréis deleitaros con todos los personajes que disputarán el combate más prestigioso del siglo, el Mortal Kombat. Bueno será que conozcáis todos sus secretos antes de lanzaros a una lucha sin tregua, ¿no?

NUESTROS EXPERTOS





LOLOCOP

13 de Septiembre. Mortal Monday. El día más esperado por los amantes de la acción ha llegado. En estas páginas, tenéis todo lo que se debe saber sobre este juegazo. Y, además, los primeros juegos de Mega CD. Todo un lujo.

CRUELA DE VIL



Os invito a realizar un recorrido de cine. Si os atrevéis, podéis recorrer el Polo Norte con el súper agente James Pond. Aunque si los vuestro son los viajes fantásticos, adentraros en el fascinante mundo de Cool World y alucinareis. Y todo en este número.

TENIENTE RIPLEY



La lluvia de estrellas ha dejado por la redacción dos personajes procedentes del espacio, un gato y un alienígena baboso, que prometen horas y horas de diversión. Y yo solita he podido con ambos.

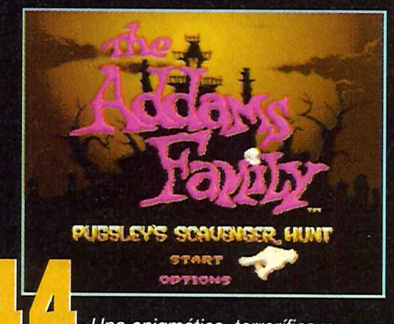
BOKE



¡Que hay de nuevo viejos! Este mes me siento como un roedor con armadura, pues he conocido a un personaje que os dejará con la boca abierta. ¿Que cómo se llama?, mira en el interior y lo sabrás.

Año III - Nº 24-Septiembre 1993. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO









MEGA CD



Que el nuevo Mega CD puede convertirse en el auténtico líder en cuanto al mundo de las consolas se refiere, es algo que ya conocíamos. Pero, para que nos lo corroborase, hablamos con Paco Pastor, Presidente de Sega España (Pág. 16). Además, incluimos la primera remesa de juegos que ha salido para este formato. Todo un bombazo.

En Pantalla

MAIL VxC, TAMBIÉN EN BARCELONA Y BILBAO

Nuestros amigos de Bilbao y Barcelona están de enhorabuena pues la cadena de tiendas especializadas en software, Mail VxC, abrirá **nuevos centros en ambas ciudades**. Las inaguraciones están previstas para este mismo mes de septiembre, con lo que **ya serán doce** los establecimientos que posee esta cadena en nuestro país.

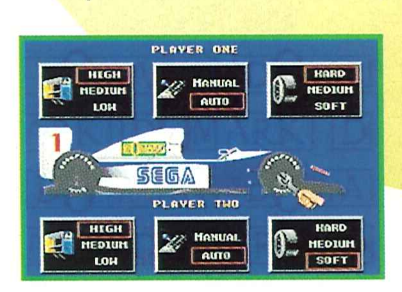
La dirección en Bilbao será C/ Plaza de Arriquibar, 4; mientras que en Barcelona se situarán el la Plaça D'osca, 11.

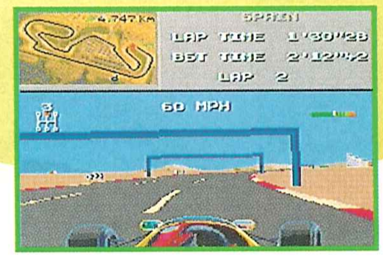
DOMARK OS DESAFÍA A SER LOS MÁS RÁPIDOS EN «F-1»

La compañía Domark va a llevar a cabo durante todo el mes de septiembre una amplia campaña de promoción con motivo del próximo lanzamiento para las consolas Sega de «F-1».

En los **Centros Canadian** de toda España, los amantes de la velocidad podrán jugar una partida, en el modo arcade, a «F-1». El personal del centro anotará la puntuación obtenida y los datos personales del participante en un certificado que será remitido a esta compañía a través de SEGA España. Las personas que consigan **las diez puntuaciones más altas** recibirán una bolsa-kit con material de Fórmula 1, mientras que el ganador se llevará **un super kit de lujo** y pasará un día en compañía del piloto de Fórmula 3 **Christian Horner**.

Además, los Centros Canadian regalarán a los participantes y compradores de «F-1» un «**footpedal**», simulador de los pedales de un automóvil para que podáis sentir toda la velocidad.









OCEAN, RUGIDOS DE MOTOR

Para los aficionados a las motos y la conducción temeraria (a los mandos de la Game Boy), Ocean tiene preparada una sensacional sorpresa: el lanzamiento de **Road Rash para la portátil de Nintendo**. De esta forma, sus usuarios podrán disfrutar de uno de los cartuchos más salvajemente divertidos de todos los tiempos, donde tendréis que demostrar habilidad en la conducción, rapidez de reflejos y una mano bastante larga a la hora de atizar a los adversarios con objetos contundentes. El no va más en Game Boy.

Bienvenida, Nintendo España

A finales del mes de julio, **Erbe Software y Nintendo Europa** firmaron el acuerdo que daba por fin via libre al nacimiento de Nintendo España. Dicha empresa, que será subsidiaria al 100% de Nintendo Europa y Nintendo Japón, se hará cargo de la **distribución de las máquinas Super Nintendo y Game Boy**, así como de los juegos para estas consolas que posean licencia de la compañía nipona.

El acuerdo, al que se llegó tras intensísimas negociaciones, permite a Spaco S.A. continuar distribuyendo la consola N.E.S. y aquellos cartuchos que hasta ahora tenía en cartera.

Robocod se pone en forma
JAMES POND'S CRAZY SPORTS

Un buen agente submarino que se precie, bastante coquetuelo por lo demás, debe mantenerse en forma para poder ligar en la playa y realizar sus arriesgadas misiones bajo el agua. Con ese sano objetivo, James Pond se ha apuntado a **la más demencial y divertida competición imaginable**, para emular a Carl Lewis.

Con su proverbial agilidad, Pond tendrá que superar pruebas como los 100 metros chapoteo, vigilancia de arenques, salto de rana (con valla electrificadas), lanzamiento de conchas (hacia unos globos colgados del techo), castillo saltarín (una especie de decatlón playero), "tour de grass" (emulando a Induráin), relevos (una de las competiciones más importantes) y pruebas de bonificación, donde se pondrán a prueba las agallas de nuestro escurridizo amigo.



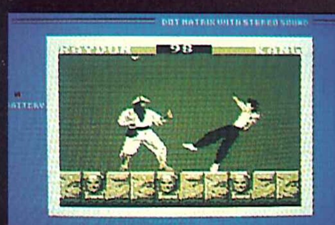


Con esos ingredientes y la calidad que hizo de su versión original para Mega Drive (recordad Aquatic Games) todo un mito en consolas, esta conversión **para Super Nintendo** promete horas y horas de diversión a la orilla de la playa. Pronto en todas las pantallas.

¡PREPARATE!



MORTAL KOMBAT®



Versión GAMEBOY®



Versión MEGA DRIVE™



Versión GAME GEAR™



Versión SUPER NINTENDO®

LUNES MORTAL

13 de Septiembre, 1993

Distribuido por:





AD Agencia de Diseño

En Pantalla

CANAL SEGA, LOS JUEGOS INVADEN LA «TELE» U.S.A.

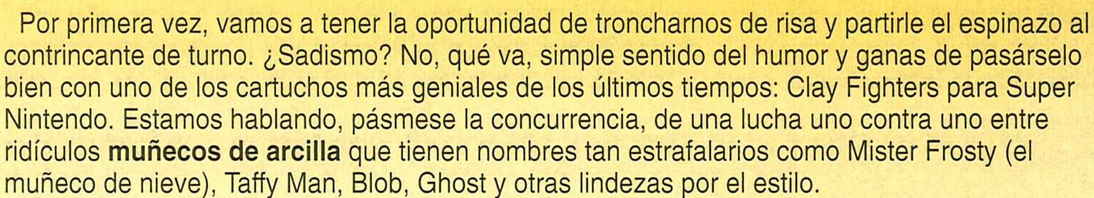
Entre los proyectos más inmediatos de la compañía Sega se encuentra la creación de **un canal de televisión por cable** al que podrán acceder todos los propietarios de la consola **Mega Drive**.

El Canal Sega, que se recibirá a través de un decodificador conectado al televisor y la Mega Drive, permitirá a sus suscriptores acceder a noticias, trucos, consejos y "previews", así como un amplio menú con los mejores juegos.

Pero esto no es todo ya que, además, se trata de un **canal interoactivo**. Gracias al periférico "Edge 16", los propietarios de la Mega Drive podrán competir, a través de la línea telefonica con personas de cualquier lugar del mundo.

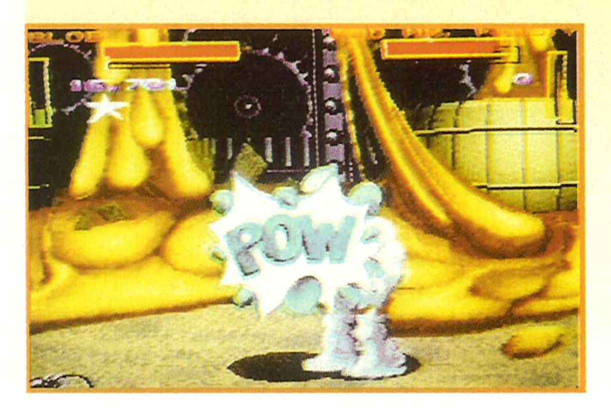
Este nuevo proyecto de Sega, que comenzará a funcionar en Estados Unidos a principios del próximo año, llegará muy pronto a España. Sólo falta que antes llegue la tele por cable... Pero todo se andará.

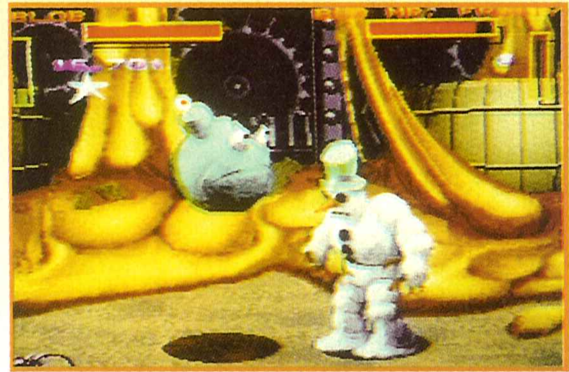
Furia de engendros CLAY FIGHTERS



Por primera vez, vamos a tener la oportunidad de troncharnos de risa y partirle el espinazo al contrincante de turno. ¿Sadismo? No, qué va, simple sentido del humor y ganas de pasárselo bien con uno de los cartuchos más geniales de los últimos tiempos: Clay Fighters para Super Nintendo. Estamos hablando, pásmese la concurrencia, de una lucha uno contra uno entre ridículos **muñecos de arcilla** que tienen nombres tan estrafalarios como Mister Frosty (el muñeco de nieve), Taffy Man, Blob, Ghost y otras lindezas por el estilo.

A lo largo de los "sanguinarios" combates podremos ver cómo uno de los mastuerzos se coloca la cabeza después de haberle saltado por los aires, o cómo vuelan por la pantalla los trozos de arcilla. Con estos ingredientes y **16 extraordinarios megas de animación**, os podemos asegurar que se os van a quedar los dedos pegados al pad.



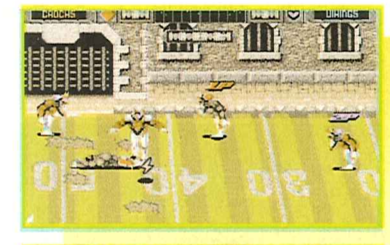


DOMARK ATACA EN GAME GEAR

Como si del Oso del Desierto se tratara, Domark ha decidido expulsar a los iraquíes de Kuwait **vía Game Gear**, tras anunciar su próxima aparición en Master System. Esta arriesgada misión podréis llevarla a cabo en **Desert Strike**, una excelente conversión del gran éxito de Electronic Arts en la que, a los mandos de vuestro helicóptero Apache, tendréis que localizar objetivos enemigos y destruirlos, antes de que Saddam Hussein os haga la pascua.

Por otra parte, el pistolero más famoso de la historia del cine calienta el gatillo para su próxima aventura en Game Gear. Se trata de **James Bond - The Duel,** conversión a la portátil de Sega del famoso cartucho de Mega Drive. Con una jugabilidad de alta escuela y mucha, mucha acción, podréis fácilmente saltaros la parada del autobús al jugar a este cartucho...

Lo importante es descuartizar BRUTAL SPORTS





En el mundo de los bestiajos cibernéticos que protagonizan este cartucho no hay lugar para el juego limpio. Aquí sólo cabe el puñetazo, la mirada furiosa y demás "bellas artes". Sin embargo, pese a toda la violencia contenida en Brutal Sports, también existe la posibilidad de hacer un juego elegante e incluso técnico a la hora de llevar la pelota hasta la portería contraria, que a fin de cuentas es el objetivo de este "deporte". Porque Brutal Sports es una especie de **mezcla de lucha americana, Speedball y fútbol americano** a tope de adrenalina.

El juego aparecerá **en Mega Drive** mucho antes de lo que pensáis. En Estados Unidos está dando mucho que hablar, por eso del salvajismo, y no dudamos que en nuestro país comenzará muy pronto a hacer de las suyas. De momento no os decimos más, quedaos con las pantallas e imaginaos lo que pasa después.

En Pantalla

Héroe por accidente DAFFY DUCK: THE MARVIN MISSIONS

Con todo el humor y la calidad gráfica de las aventuras de Warner Bros. se traslada **a la Super Nintendo el Pato Lucas**, para derrotar de una vez al malvado Marvin el Marciano.

En los cinco "patosos" niveles que posee el juego contaréis con la ayuda de Porky, que siempre os echará una manita de cerdo cuando vuestro nivel de energía esté un poco más bajo de la cuenta, cosa que, nos tememos, sucederá muy a menudo.

Aunque su proverbial torpeza lo sitúe a la altura de una vulgar palmípeda, Lucas dispone de **un arsenal de armas** que incluye un rayo congelador, una pistola ralentizadora, un lanzaminas y muchas más que iréis descubriendo a lo largo del juego. ¡Jolín, no os lo vamos a contar todo!... Bueno, sólo una cosa, sin datos sobre su fecha de lanzamiento en estas tierras.

NAMCO, MUCHO QUE CONTAR

La sede de la **distribuidora Arcadia** fue el escenario elegido por **Jackie Plumridge y Kevin Yanagihara**, directivos de Namco, para presentarnos las novedades que esta compañía está ultimando para Super Nintendo de cara a las próximas Navidades, asi como para informarmos del acuerdo de distribución al que han llegado con Arcadia.

Entre estas novedades destacan **"Pac Attack"**, un cartucho que combina el tradicional "comecocos" con el Tetris; **"Super Smash Tennis"**, un juego de lo más prometedor que cuenta con diez originales escenarios para echar un "partidito", y **"Final Futbol"**, nombre provisional del que será uno de los mejores juegos de balompié del momento. Permaneced a la escucha...

EA APUESTA POR EL FÚTBOL



Hace unos días recibimos la visita de **Paul Jackson**, jefe del departamento de videojuegos de Electronics Arts para Europa. En su vuelta a estas tierras, nos adelantó los próximos juegos para Mega Drive que están preparando. Entre ellos, estuvimos probando un cartucho de fútbol americano que aún no tiene nombre definitivo y otro, igualmente sin nombre, que es una auténtica bomba: **un juego de fútbol con perspectiva diagonal**, que refleja perfectamente toda la intensidad y diversión del deporte.

Por último, jugamos con la versión definitiva de **General Chaos** (ahí tenéis una pantalla) que cuenta con todo lujo de detalles.

A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal Rosenthal

Empezamos. A los sufridos usuarios de la N.E.S.: en Estados Unidos se ha puesto a la venta **un nuevo modelo** al precio de 50 dólares (unas 6.500 pesetas) con Super Mario 3 incluido.

Si aún no tenéis suficiente con todas las series, películas y videojuegos aparecidos hasta ahora de Star Trek, ahí va un capítulo más del culebrón: **Star Trek: The Next Generation** va a ser convertido a Super Nintendo, Mega Drive e incluso el Mega CD. Está visto que al Capitán Kirk le han gustado las consolas... y también las jugueterías, puesto que en EEUU se va a vender la colección completa de muñecos de la serie.

Ahí va otra para los incondicionales de los héroes de la viñeta: se va a publicar a este lado del Atlántico una fabulosa serie de comics, **titulada Razorline**, con guiones escritos por Clive Barker e historietas tan espeluznantes como Huperkind, Not! Hocum and Hex, Ectokid y Saint Sinner, todas ellas incluidas en Razorline.

De broma: En Estados Unidos se ha puesto a la venta un cojín de pega **manejado por control remoto.** Si lo hincháis y colocáis un aparato especial debajo de él, sólo tenéis que pulsar un botón para soltar una carcajada estruendosa .

Volviendo al tema que más nos apasiona (los juegos), tenemos que dar una grandiosa noticia a todos los usuarios de la Game Boy: va a salir a la venta un aparato llamado **Handy Boy** que multiplicará vuestra portátil por mil. Y nos explicamos: al acoplarla a la Game Boy **agranda la pantalla**, la ilumina, proporciona un sonido estéreo sin necesidad de auriculares y sustituye los botoncitos tradicionales por unos gigantescos botones. Además, va alimentada por las pilas de la Game Boy.

Fastuosa también la nueva máquina recreativa que está a punto de estremecer a todos los "saloneros" yanquis: **el Air Combat de Namco,** del que aquí os enseñamos una fotito para que os hagáis una idea ...

Por el contrario, malos tiempos, casi diríamos funestos, para la Lynx también aquí, en Estados Unidos. A pesar de haber bajado de precio hasta 79 dólares (unas 10.000 pesetas) y ofrecer una calidad increíble, e incluso haber puesto en marcha una oferta de tres cartuchos por el precio de dos, todo el mundo da por hecha **su desaparición** de aquí a poco tiempo. Una lástima.

Levantemos un poco el ánimo con las noticias que nos llegan **de Acclaim**, que tras la tempestad desatada por el Mortal Kombat piensa reventar los cuadriláteros de vuestras consolas con títulos como King of the Ring y Wrestlemania para Mega CD fruto del acuerdo con Titan Sports. De momento nada más. Saludos desde U.S.A.



Atrévete con los Tiny Toons



Pantalla: Versión Super Nintendo



Pantalla: Versión Super Nintendo

Ya puedes disfrutar de otro fantástico
videojuego de Konami para las
tres consolas de Nintendo: Game Boy,
Super Nintendo y NES.
Un magnífico título para jugar con
Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton
y muchos más. ¡Con gran calidad de
gráficos y sonido de primera!
Tiny Toon Adventures.
La nueva dimensión para tu consola
de videojuegos.
!Alucinante!

- Originalidad: 8
- Gráficos: 9
- Animación: 9
- Sonido: 8
- Valoración Global: 9





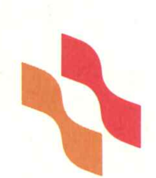
KONAMI®

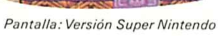
Super Entretenimiento con videojuegos



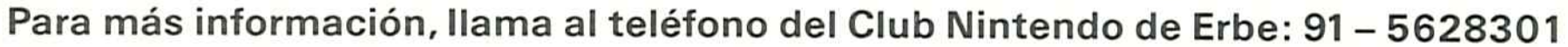








Pantalla: Versión Super Nintendo



Para más información, llama al teléfono del Club Nintendo de Erbe: 91 – 5628301

¡HAZTE CON UN MEGA CD Y 5 COMPACTOS ATÓMICOS!

SORTEAMOS UN MEGA CD 2, UNA MEGA DRIVE CON LOS JUEGOS FLASHBACK Y SONIC, Y LOS MEJORES 5 CD'S

Pues sí chico, como lo oyes. Hobby Consolas ha preparado un concurso con futuro. Con todo el futuro que trae la asombrosa máquina de Sega. Para participar y hacerte con este pedazo de premio, no tienes más que echar un ojo a la página de al lado y jugar a aquello de «cada oveja con su pareja», sólo que con cuatro datos en lugar de dos. Verás, se trata de unir los sugestivos nombres de películas que nos hemos inventado y aparecen en la primera columna con el icono, la pantalla y el nombre del juego que corresponda en cada caso, y que verás en las restantes columnas. Fácil, divertido y encima con la posibilidad de llevarte un súper regalo.



¡Venga chaval! No pierdas ni un segundo, coge el bolígrafo y ponte a enlazar objetos como un loco. Ah! Puedes empezar por dónde quieras, pero no se te olvide rellenar el cupón y recortar la página por la línea de puntos en cuanto lo tengas terminado. Luego nos lo envías y, con suerte, el premio es tuyo.

"Agarrame ese pingüino"





BATMAN RETURNS

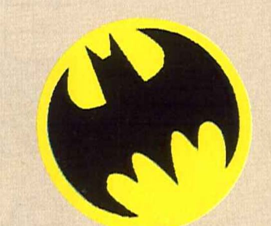
"Murieron con las ruedas puestas"





ROAD AVENGER

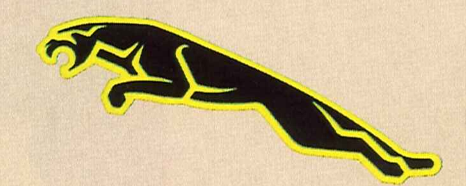
"Aterriza como puedas"





THUNDERHAWK

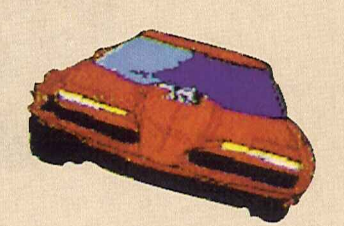
"Mamporros en la madrugada"





FINAL FIGHT

"Un día en las carreras"





JAGUAR XJ220

BASES DEL SORTEO

1º. Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO MEGA CD**

2º. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Agosto de 1.993 al 1 de Octubre de 1.993.

3º. El sorteo se celebrará ante notario en Madrid el día 5 de octubre de 1993 .

4º. De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá una carta (1) que será premiada con un MEGA CD, una MEGADRIVE (Flashpack) y 5 juegos (Batman, Road Avenger, Jaguar, Final Fight, Time Gal) para Mega CD. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5º. Caso de que alguno de los juegos no estuviera disponible en el momento de entrega de los premios (porque se haya retrasado el lanzamiento del mismo), se sustituirá por otro alternativo de Mega CD.

6º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

7º. Los resultados de estos sorteos se publicarán en el número de Noviembre de la revista.

8º. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

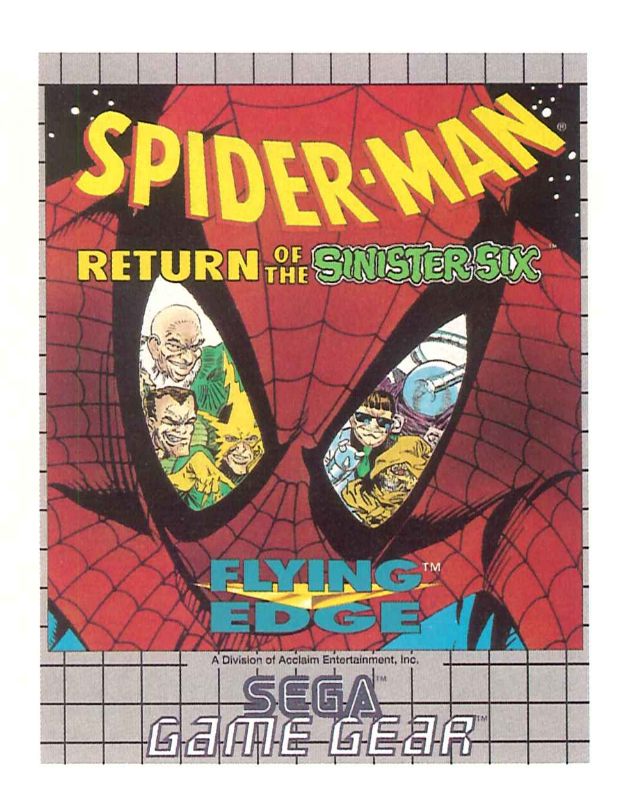
Dirección ....

Localidad ....

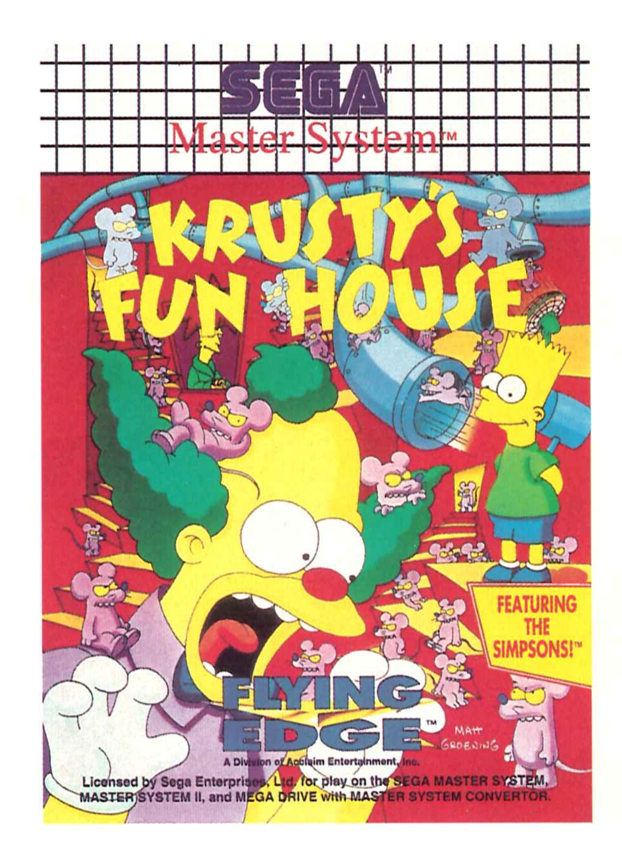
Provincia ....

Teléfono .... C.P. ....

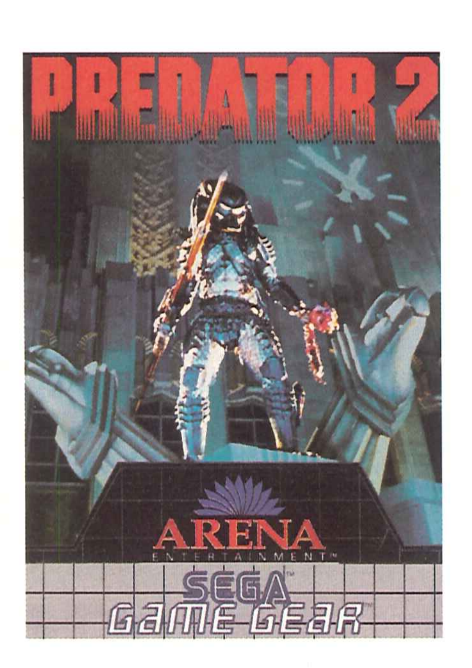
JUEGOS DE



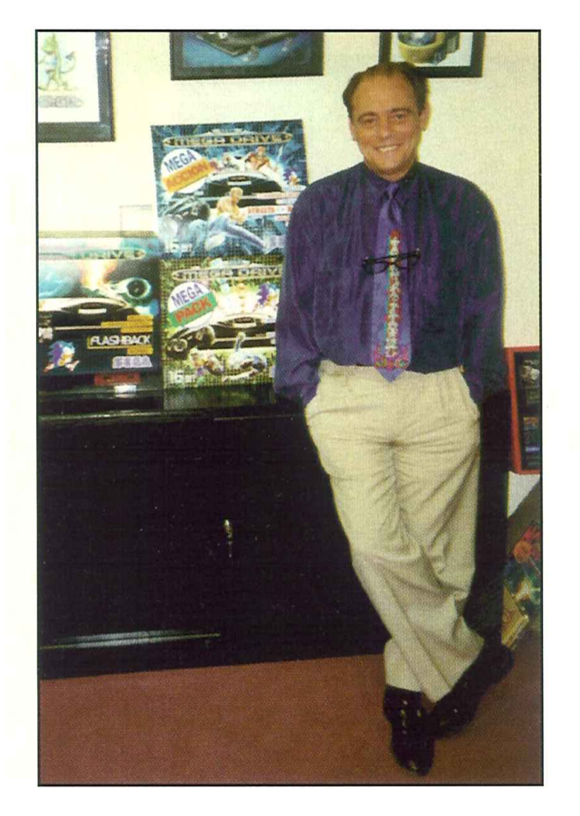
La más desafiante aventura de Spiderman® en la que tendrá que enfrentarse a los Sinister Six™: Dr.Octopus™, Electro™, Sandman™, Mysterio™, The Vulture™ y Hobgoblin™. Sólo con tu ayuda, Spiderman® podrá evitar que esos seis malvados dominen el mundo.



El alienígena más sanguinario de la galaxia ha vuelto a nuestro planeta. ¿Serás capaz de evitar que el cazador humano vuelva a ser cazado?



Entrevista con Paco Pastor, presidente de Sega España.



"EL MEGA CD APORTA UN NUEVO CONCEPTO DE VIDEOJUEGO"

Llegó el momento. Sega tiene ya todo listo para llevar a cabo un nuevo y arrasador ataque al mercado de las consolas. Tras muchos meses de espera, la multinacional japonesa presentará en septiembre el MEGA CD 2, un lector de discos compactos compatible con Mega Drive con el que pretende dar un fuerte impulso al mundo de los videojuegos.

Sega se instaló en España el día 1 de mayo de 1990, hace ahora algo más de 2 años. Desde entonces, Paco Pastor ha estado al frente de esta compañía y ha sido, sin duda, uno de los principales responsables de que su empresa haya conseguido llegar a los puestos más altos del mercado, no sólo de las consolas, sino del entretenimiento en general.

Aprovechando el importante momento del lanzamiento del Mega CD, Hobby Consolas ha querido conocer la opinión personal del presidente de Sega España con respecto a la situación que vive actualmente su compañía en nuestro país.

¿Cómo ha evolucionado el mercado de las consolas en general y el de Sega en particular durante los últimos dos años?

"El mercado ha pegado un cambio brutal. Antes, el videojuego se relacionaba siempre con el ordenador y ahora está claro que videojuego se refiere a consolas. Ha habido un cambio muy rápido en el mercado, especialmente en España, donde estamos quemando etapas a gran velocidad. Hay que tener en cuenta que llegamos un poco más tarde que otros paises, pero ahora estamos al mismo nivel que cualquier otro país europeo.

En cuanto a Sega, en el año 90 éramos dos personas, mi secretaria y yo. Ahora somos 87 personas. Y tengo que decir que de lo que más orgulloso estoy, independientemente de que Sega como producto haya alcanzado muy alta cuota de mercado y todas esas cosas, es del equipo de gente que hemos hecho en un periodo de tiempo mínimo. Es fenomenal, es un equipo del que estoy súper súper contento.

Los videojuegos para Mega CD posiblemente deberán pasar censura debido a que algunos contienen imágenes reales.

Sega ha sabido encontrar hasta ahora las claves del éxito, pero ¿cuáles van a ser esas claves para el futuro?

"Si hay algo que diferencia a Sega de cualquier otra compañía de videojuegos es que siempre ha ido por delante en tecnología, porque Sega desarrolla su propia tecnología. Otras empresas digamos que la subcontratan, pero en Sega tenemos 600 personas en el Departamento de Investigacion y Desarrollo, chavales jóvenes, recién salidos de la universidad, que aportan un montón de ganas y de nuevas ideas.

Lo que ocurre es que Sega al principio no hacía nada para el mercado doméstico. Cuando empezó a hacerlo había otras máquinas muy instaladas, pero cuando Sega entró lo revolucionó todo. Es decir, fue la primera que sacó la máquina de 16 bits, -dos años antes que la competencia-, la primera que sacó la portátil a color -que todavía estamos esperando a que alguien saque algo de similares características- y ahora el Mega CD"

¿Qué significa para Sega el Mega CD 2?

"Creo que el Mega CD es importante no solamente para Sega sino para la industria en general. El Mega CD significa un salto cualitativo importantísimo porque las prestaciones que se pueden conseguir con el CD Rom son absolutamente novedosas: por capacidad de memoria, porque puedes utilizar tratamiento de imágenes reales, por sonido -puedes meter una banda sonora de Guns and Roses como fondo de un juego-...



es decir, que lleva a otro concepto totalmente diferente del videojuego.

Como dato anecdótico te diré que uno de los temas nuevos que se nos va a plantear es que algunos videojuegos tendrán que pasar censura. Esto será así porque los videojuegos de CD contienen imágenes reales y por tanto podrían ser tratados como vídeos. En Gran Bretaña, por ejemplo, ya se han dado casos como el de «Night Trap», que tiene unas escenas en las que aparece una chica bañándose y, al ser imágenes reales, ha tenido que pasar por una censura.

Es decir, el CD Rom va a significar un cambio radical en el concepto del videojuego"

¿Por qué el Mega CD 2 y por qué ahora?

"El retraso del lanzamiento del Mega CD ha sido una decisión casi personal. Cuando el Mega CD 1 estaba disponible las navidades del año pasado en otros paises, yo no quise que saliera en España porque sabía que estaba en desarrollo el Mega CD 2. Me parecía un poco jugar con el consumidor: Si sabes que dentro de poco va a salir un modelo superior y más barato que el que vas a lanzar hoy, no me parece ético seguir pensando en sacarlo. Por esta razón decidí lanzar directamente el Mega CD 2"

¿Qué planes de ventas tenéis para esta nueva máquina?

"No podemos vender más de 75.000 unidades por la sencilla razón de que son las que en principio he podido conseguir. El Mega CD está teniendo un éxito brutal en Estados Unidos y en Europa y la capacidad de fabricación es menor que la de ventas. Pero ya contamos con este detalle"

¿Y para los próximos años?

"No se sabe, pero lógicamente el mercado va a ir hacia el Mega CD. Si estamos hablando de que en un año y medio hemos conseguido 375.000 Mega Drive, estaremos hablando de unas cifras muy similares de Mega CD para el año que viene".

Sega Europa va a fabricar aquí sus propios cartuchos, ¿cabría la posibilidad de que fabricara también hardware?

"No. Fabricar las consolas es más complicado por los costes. El hecho de ensamblar aquí los cartuchos es simplemente por un problema de rapidez. El problema que tenemos con los cartuchos es que tardan mucho desde que se fabrican en Taiwan o en Tokio hasta que llegan a Europa. Sólamente el transporte en barco tarda un mes, por lo que, al fabricar aquí directamente, ahorraríamos al menos 30 días. Esa es la razón principal"

¿Podría contribuir esta medida a la bajada del precio de los cartuchos?

"No. Recientemente ha ocurrido una "desgracia" y es que cuando pensábamos que podíamos abaratar los cartuchos, resulta que la peseta se devalúa. A lo mejor los lectores de Hobby Consolas no están muy puestos en el tema, pero seguro que algo habrán oido. Trataré de explicar el problema con palabras sencillas. Los cartuchos y las consolas se pagan en yenes o en dólares y una cosa que hace un año costaba 1000 yenes era el equivalente a unas 700 pesetas. Aunque recientemente hemos conseguido que Sega produzca más barato y esa misma cosa valga 800 yenes, como ahora el yen está mucho más alto, todo sigue valiendo más caro. Es decir, que cualquier bajada que hemos podido conseguir se ha visto más que aumentada por la devaluación de la peseta. De no haber sido por esta devaluación, podríamos estar vendiendo los cartuchos a un precio de unas 4.900 ó 5.000 pesetas"

Entonces, de momento, de bajada: nada.

"¡Ójala pudiera, ójala me dejaran hacerlo!. Yo creo que habría un precio que podría

Dentro de algún tiempo los juegos para CD serán mucho más baratos que los cartuchos.

CUESTIONARIO PERSONAL

¿Suele jugar? ¿Con qué consola?
Sí. Con la Mega Drive porque no he podido llevarme todavía un Mega CD a casa, pero me lo llevaré pronto.

Último juego al que ha jugado:
Jungle Strike

¿Ve todos los juegos de Sega?
Casi todos, pero últimamente sólo los veo, no los juego porque no tengo tiempo.

Compañía de software favorita:
Electonic Arts y Konami

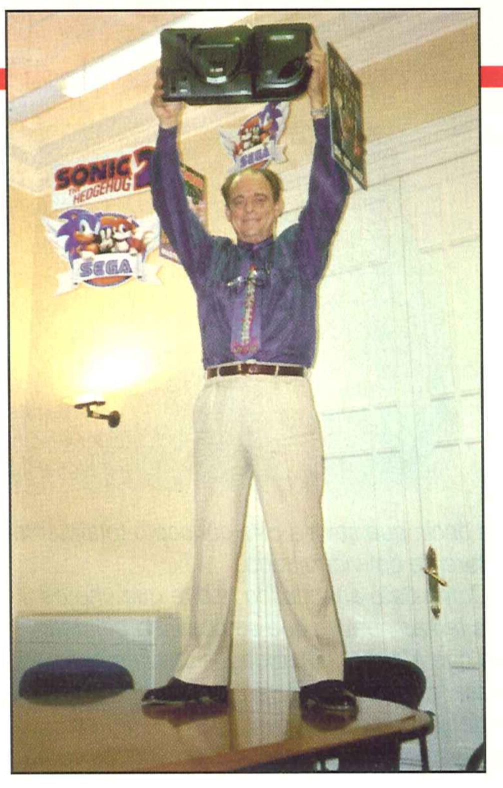
Juego favorito:
Castle of Illuison

Personaje favorito:
¡Hombre: Sonic, es un tío cachondo!

Juego que más le ha defraudado o al que tiene especial manía:
James Bond

Juego que no es Sega pero que le gustaría: que fuera:
Ninguno. Casi todos los juegos realmente buenos están en las dos consolas.

REPORTAJE



Sega -con Paco Pastor al frente-, quiere llevar al Mega CD 2 a lo más alto.

conseguirse que sería el de 3.900 pts., el ideal para realmente conseguir un mercado estable, grande y amplio. Creo que alguna vez se logrará.

En cualquier caso el problema es que los juegos son caros de hacer porque desarrollar un título como Street Fighter II que lleva 24 megas -el juego de mayor capacidad que se ha hecho hasta la fecha en cartucho-, tiene unos costes altísimos. Cuando se habla de que un cartucho tiene tantos megas es que posee el mismo número de EPROMS (los chips de memoria), que son muy caros. Si una EPROM te cuesta 200 pesetas, si tienes 24, tienes 4 ó 5 mil pesetas sólo en chips...

La lista de juegos que aguardan al Mega CD son de una calidad altísima: Jurassic Park, Night Trap, Silpheed, Thunder Hawk...

Yo donde sí creo que en un futuro se va a notar realmente la bajada de precios va a ser en el CD Rom, porque la producción de los CD es más barata que los cartuchos. Además, los compacts se podrán fabricar en cualquier país, ya que estos tienen el mismo sistema de grabación que los CD de música.

Esta es otra de las grandes ventajas del Mega CD: que los que lo compren ahorrarán a la larga muchísimo dinero en cartuchos, con toda seguridad"

En pasados meses se habló mucho acerca del nivel de calidad de los primeros juegos para el Mega CD. ¿Cree que se ha alcanzado el nivel deseado?

"Sí, se ha alcanzado. Para todo se pueden encontrar detractores, pero está claro que no se puede juzgar a una máquina por el primer juego que se hace para ella. Acuérdate, por ejemplo, de los primeros juegos para Mega Drive y compáralos con los que se estan haciendo ahora... Es evidente que según vas descubriendo la máquina vas encontrando nuevas posibilidades.

En cualquier caso los juegos que hay ya para el Mega CD son absolutamente alucinantes: Night Trap, Silpheed, Thunder Hawk, incluso el que viene con la máquina, Road Avenger son juegos absolutamente nuevos, incluso gráficamente. Hasta los dibujos son especiales, tienen un algo súper moderno, súper actual, que no tiene nada que ver con los de otras consolas"

Siguiendo con el tema del software, ¿qué opina de que compañías tan importantes como Sony hayan comenzado a producir y a distribuir juegos pare el Mega CD?

"Me parece perfecto. Creo que eso da una idea de la importancia del Mega CD. Es decir, que el hecho de que una empresa como Sony -que yo diría que es una de las más importantes del mundo a todos los niveles-, se ponga a producir juegos para el Mega CD, significa que ven en ello un gran futuro. Sega tiene muy clara una cosa: cuantos más equipos haya desarrollando juegos, mejor calidad va a tener el producto final. No tenemos un concepto absolutista de mercado en el cual sólo lo que produce Sega es lo que se puede distribuir. Todo va en beneficio de la industria y del usuario y está claro que si Sony saca un buen título para el Mega CD habrá mucha más gente que quiera comprárselo"

Y si los saca malos...

"El tema es que lo que sí que se guarda Sega siempre es el derecho de autorizar esa licencia o no, con lo cual existe un control de calidad"

¿Podría contarnos algo sobre el proyecto Saturn y sus 32 bits?

"La verdad es que no tengo informacion de primera mano al respecto. Sólo te puedo decir que efectivamente se está desarrollando una consola de 32 bits que probablemente estará lista para navidades del 94, pero no he visto prototipos ni sé exactamente lo que se está haciendo al respecto. Hay cosas mucho mas cercanas que esas"

Como por ejemplo el Sega Virtual Reality

"Efectivamente. El Virtual Reality (Realidad Virtual) se presentó en el pasado C.E.S. de Chicago y se va a comercializar en U.S.A. estas navidades. Este sistema consiste en que mediante un casco se consigue dar la sensación de que estás metido dentro del juego.

También tenemos otra novedad que me parece una maravilla y que consiste en un compacto portátil que es Mega Drive y Mega CD, pero del tamaño de un discman. y que se comercializará estas navidades en Europa. Esto demuestra una vez más cómo Sega va siempre por delante de cualquier otro fabricante.

Por último, ¿podría hablarnos de los títulos más interesantes que va a lanzar Sega en los próximos meses?

"Me encanta esta pregunta, porque tenemos la lista realmente fuerte de aquí a Navidades: Aladdin, -brutal-, Jurassic Park, Asterix, Street Fighter 2 -con 24 megas-, El libro de la selva -genial-, Virtua Racing, Eternal Champions, Road Runner, Rocket Knight... esto sólo en Mega Drive. En Mega CD tenemos Night Trap, Jurassic Park, Thunder Hawk, Silpheed... en fin, estoy convencido de que tenemos de lejos el mejor catálogo de soft".

Amalio Gómez

TEST "CONSOLÓGICO"

Y como la cosa va de juegos, le propusimos uno a nuestro entrevistado. Nombrábamos una palabra y rápidamente debía contestarnos con otra:

MEGA CD... FUTURO
SONIC... DIVERTIDO
NINTENDO... VIDEOJUEGOS
CRISIS... MENTIRA
EPILEPSIA... ESTUPIDEZ
SATURN... ¿¿??
MARIO... FONTANERO
FLASHBACK... NOVEDOSO
MASTER SYSTEM... EL PRINCIPIO
CALAVERA... SARCÁSTICA
GAME GEAR... LA MEJOR
HOBBY CONSOLAS... EL LÍDER
JURASSIC PARK... EL FENÓMENO
VIRTUA RACING... EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS
MEGA DRIVE - LA BASE
FÓRMULA V - ¡VÉTE A ...!

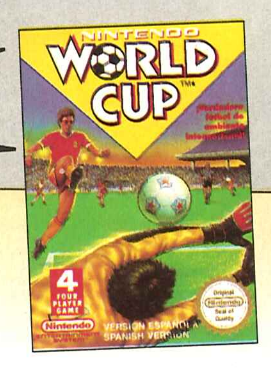
¡ESTA ES TU OCASION!

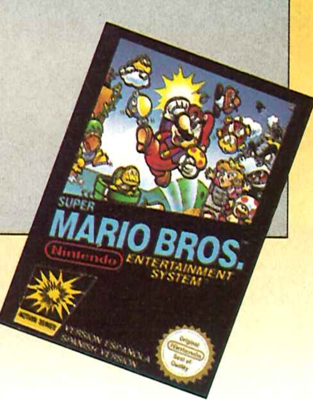
NES CONTROL DECK SET

12.900 PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.
VALOR REAL	26.870 pts
PRECIO DEL PACK	12.900

MAS DE UN 50% DE AHORRO










TODOS LOS TITULOS DE JUEGOS Y PERSONAJES QUE APARECEN SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO O DE LAS EMPRESAS QUE DISTRIBUYEN O LICENCIAN ESTOS PRODUCTOS.

CONTROL DECK SET

CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™







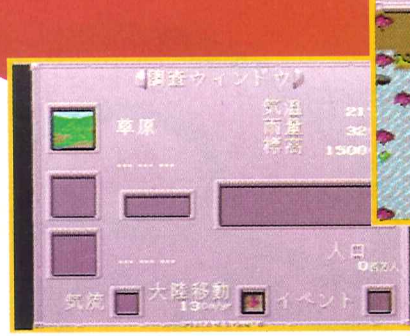


SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

Sim Earth



BIG IN









Sim Earth

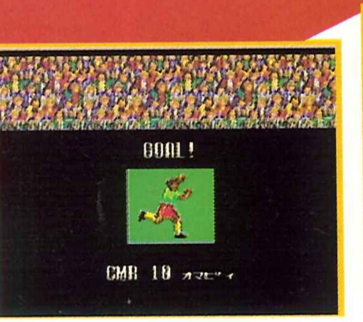
No hace mucho tiempo apareció para Super Nintendo un cartucho llamado Sim City, con un desarrollo bastante similar al del conocido Populus. Posteriormente, salió al mercado la secuela de este juego para la misma consola, con el nombre de Sim Earth. Este último ha sido convertido para Mega CD y lleva ya un tiempo en las tiendas japonesas. Todo consiste en mejorar nuestro planeta al antojo del jugador, a base de construcciones, cambios e infinidad de opciones. Un compacto de estrategia que quizá no llegue al nivel de la primera parte, pero que mantiene el interés y el atractivo de este tipo de juegos.

Super Soccer II



Super Soccer II

Una de las novedades más atractivas en Japón es la segunda parte de ese gran juego llamado Super Soccer. Cuando en España la primera versión lleva camino de cumplir el año en el mercado, Human ha decidido aprovechar la estela del éxito de este súper juego balompédico. Se mantiene el mismo formato con la panorámica vertical, aunque se ha suavizado ligeramente el Modo 7. Por otro lado, se han variado algunas animaciones en la celebración de los goles, así como la ejecución de los penalties. Por lo demás, el cartucho sigue contando con las mismas selecciones, alineaciones y las inevitables faltas, sanciones y golazos por la escuadra.





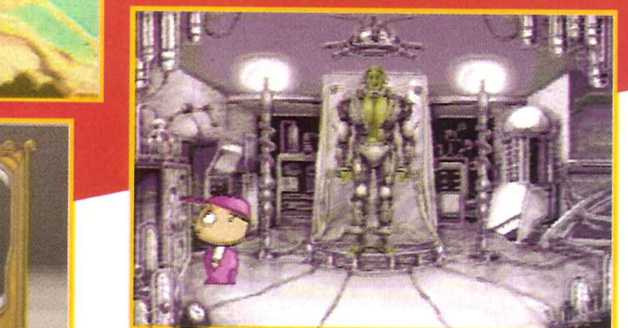

JAPAN

Switch





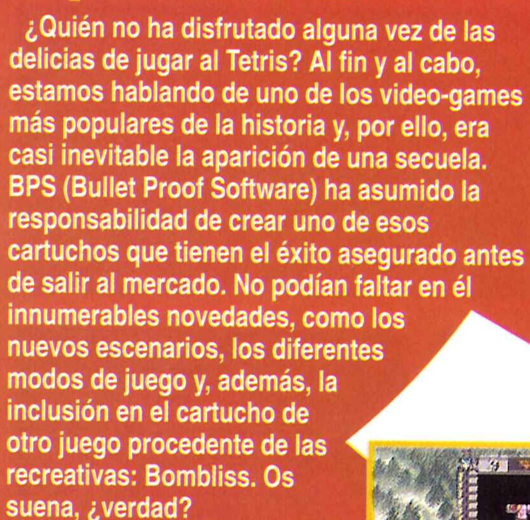
Switch



La locura en forma de videojuego también llega al Mega CD. Y es que este nuevo Switch se mueve entre la carcajada y la incongruencia continua, aunque su temática es bastante simple. Todo consiste en elegir entre las diferentes opciones que plantea la máquina, y un repelente niño se encargará de ejecutar nuestras órdenes. A partir de aquí, todo podrá suceder. No hay una línea argumental lógica, sino que todo se desarrolla basándose en el factor sorpresa. Y todo ello, conunos gráficos que parecen diseñados por Mariscal. Eso sí, la diversión está más que asegurada.

MEGA CD

Super Tetris 2



¿Quién no ha disfrutado alguna vez de las delicias de jugar al Tetris? Al fin y al cabo, estamos hablando de uno de los video-games más populares de la historia y, por ello, era casi inevitable la aparición de una secuela. BPS (Bullet Proof Software) ha asumido la responsabilidad de crear uno de esos cartuchos que tienen el éxito asegurado antes de salir al mercado. No podían faltar en él innumerables novedades, como los nuevos escenarios, los diferentes modos de juego y, además, la inclusión en el cartucho de otro juego procedente de las recreativas: Bombliss. Os suena, ¿verdad?

Super Tetris 2

NINTENDO
SUPER NINTENDO

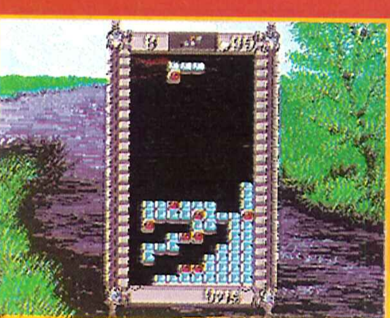












C.E.S. AIRES DE CAMBIO (y II)



Seguro que el mes pasado alucinasteis viendo las novedades que se presentaron en esta nueva edición del C.E.S. Así que, para que conozcáis todos los detalles de lo que allí ocurrió, en vuestras manos queda esta segunda entrega.







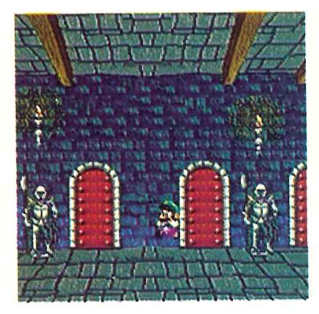


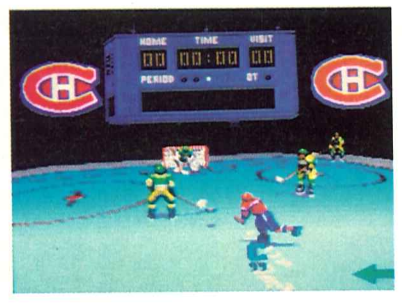










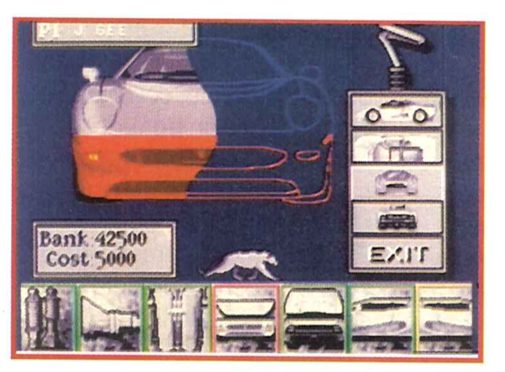


JVC
Monstruos del celuloide

Estos auténticos monstruos de las licencias cinematográficas nos deleitan una feria sí y otra también con sus espectaculares lanzamientos. El más inminente es **Super Empire Strikes Back para Super Nintendo**, un juego que los fanáticos de la Guerra de las Galaxias están esperando con auténtica desazón. Y es que, después de lo visto en Super Star Wars, ¡cualquiera se resiste a la tentación! Como era de esperar, la banda sonora de la película y voces digitalizadas de la misma acompañarán a lo largo de un apasionante desarrollo que os mantendrá pegados a la consola.



No cabe duda que la compañía JVC está especializada en juegos basados en grandes películas. Y ahora está dispuesta a demostrarlo con este Super Empire Strikes Back.



Tras el enorme éxito que obtuvo el Super Star Wars, la saga de la Guerra de las Galaxias continuará derrochando calidad y diversión con esta aventura.





Para el Mega CD nos espera una grata sorpresa made in Lucas: **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. Este gran juego de ordenador hará su entrada en Sega por la puerta grande, con innovaciones como el sistema de sonido MUSE, que hace que la banda sonora cambie en cada nueva situación.

Otra sorpresa, esta vez para los usuarios de Super Nintendo, es la llegada a su consola favorita del mítico **Jaguar XJ220**, con la prestigiosa firma de Core Design y la jugabilidad propia de las grandes ocasiones.

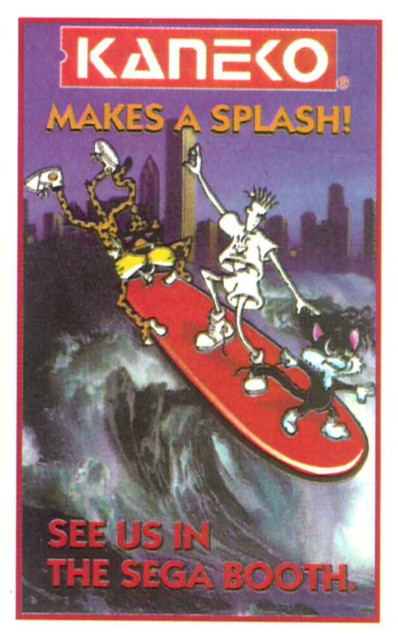
Tampoco podía faltar el preceptivo juego de rol para Super Nintendo. Se trata de **Dungeon Master**, un clásico que tendrá que competir duramente con cartuchos más avanzados. Otro programa "imperecedero" es **Magic Boy**, que llega con todo su aluvión de plataformas a la Super.

KANEKO
¡Rico, rico!

¡Qué crujiente y sabrosa diversión espera a los incondicionales de Matutano, Mega Drive y Super Nintendo! Las tres han unido sus fuerzas para presentar a la chulesca mascota de las patatas fritas, Chester Cheetah, en la aventura **Wild Wild Quest.**

En esta misma línea de personajes al estilo de los dibujos animados, **Fido Dido** es una extraña mascota en blanco y negro **para Mega Drive**. Si no anda muy bien de colorido, sí que podemos decir que su cerebro funciona a la velocidad del rayo para saltar de una plataforma a otra.

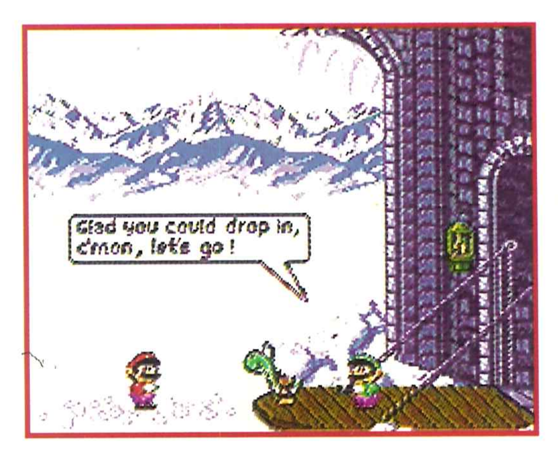




KONAMI:
Choque de caparazones

Su oferta, centrada en cartuchos **para Super Nintendo.** es completa. **Turtles: Tournament Fighters**, un juego de lucha con gran futuro; **Lethal Enforcers,** que requiere el uso de Superscope; **Sunset Riders**, con todo el sabor del Lejano Oeste; **NFL Football**, obviamente fútbol americano; y **Zombies Ate my Neighbors,** una historia de terror para S.N. y Mega Drive.





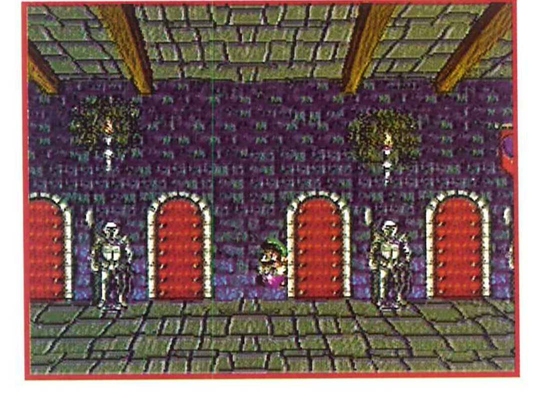

Mario regresa de la mano de Mindscape en Mario is Missing para Super Nintendo.

MINDSCAPE
En busca del Mario perdido

¿Dónde se nos ha metido nuestro fontanero favorito? Vuestro reto será encontrarlo en **Mario Is Missing para Super Nintendo**. Gracias a este juego, podréis repasar todas esas lecciones de geografía que tanto os han traído de cabeza, divirtiéndoos al mismo tiempo. ¿Para qué queréis más?





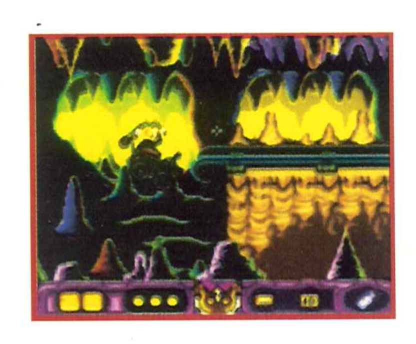

Mario ha desaparecido y tu misión será encontrarle, para disfrute de los jugones de toda España. Esta es la excusa que se ha buscado para que viajes por diversos países y repases tus conocimientos en geografía.

NAMCO
Devórame otra vez

Estos muchachos de Namco parecen haberla tomado con los comecocos. De esta forma, **Pac-Attack** pone en escena toda la jugabilidad de Pac-Man, en un atractivo cartucho para Super Nintendo con 100 niveles al estilo Tetris.

Pac-Man 2 para la misma consola llevará al viejo héroe por multitud de plataformas, aunque de vez en cuando se marcará una partidita a su pasatiempo favorito.

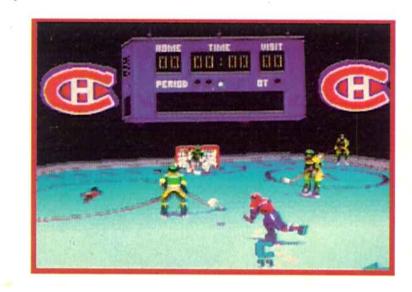
Los aficionados a la estrategia encontrarán su satisfacción con **Metal Marines para Super Nintendo**, un juego de guerra con perspectiva isométrica en tres dimensiones al estilo de Utopia. Otro de los grandes lanzamientos que se avecinan es **Battle Cars** para S.N., con un desarrollo muy parecido al del mítico F-Zero, pero en este caso no sólo tendréis que recurrir a vuesta habilidad en la conducción, sino que de vez en cuando os convendrá meterle una buena ración de plomo al contrincante de turno. En esta misma línea de juegos de carreras, **Suzuka 8 Hours para Super Nintendo** presenta una frenética prueba de motociclismo, con pantalla partida y opción para dos jugadores. También debemos mencionar, dentro de este aluvión deportivo, **Super Family Tennis** para la Super, diseñado especialmente para su uso con el Multitap.








Los comecocos volverán a estar de moda, gracias a la compañía Namco y a sus nuevos lanzamientos Pac-Attack y Pac-Man 2.



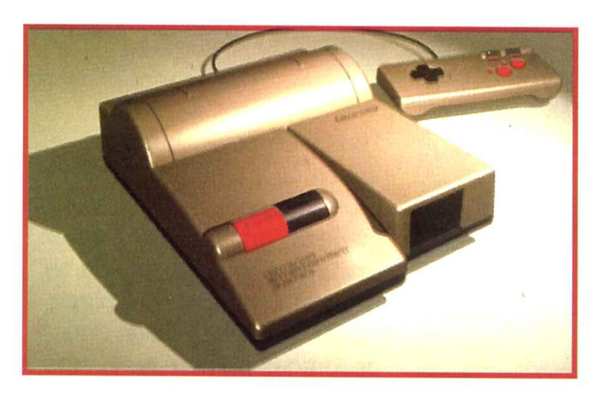
NINTENDO

Mario ataca de nuevo

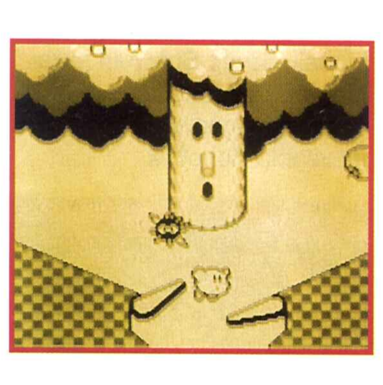
Aparte de la **nueva consola de 8 bites** que podéis ver junto a estas líneas, Mariosería el gran protagonista de los nuevos lanzamientos Nintendo. **The Lost Levels**, un compendio para S.N. de las tres aventuras del italiano en la Nes., **Mario & Wario y Yoshi's Safari para la Super,** son sus nombres.

Pero no queda ahí la cosa. También se presentaron un nuevo y veloz cartucho para el chip Super FX, **Traxx**, que tiene la espectacularidad por bandera; el **Battleclash 2,** con el que se podrá utilizar la pistola Superscope; el regreso de **Kirby a Super Nintendo y Game Boy**; y **NHL Stanley Cup**, que supone el debut de Nintendo en el mundo del hockey hielo.





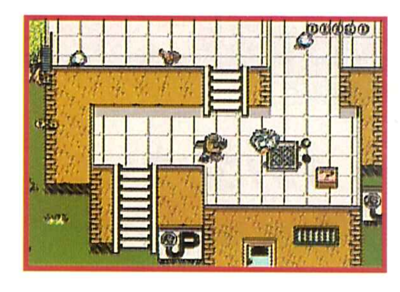
Nintendo ha decidido «lavar la cara» a su consola de 8 bites, y éste ha sido el resultado logrado.



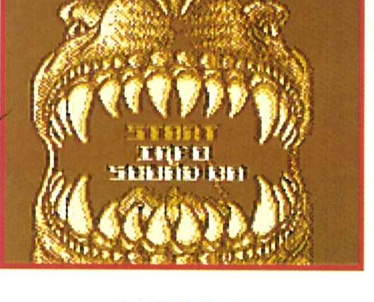
Un personaje entrañable, Kinby, regresa a la Super Nintendo con Kinby's Pinball.



El envidioso rival de Mario protagoniza su propio programa en Wario Land.



Esta es la versión de Jurassic Park que Ocean ha realizado para la consola Nes.





OCEAN

La llamada de la Prehistoria

Al margen de las versiones para las tres consolas Nintendo de **Jurassic Park** (que ya os comentamos en este mismo número) Ocean presento otras interesantes novedades.

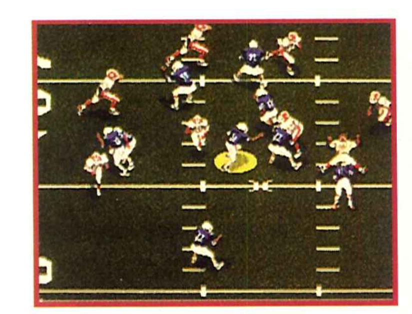
Dennis the Menace, también para las tres de Nintendo, es una prometedora conversión cinematográfica de Daniel el Travieso. Directamente del celuloide llega también **Radio Flyer,** repleto de escenas del más puro arcade.

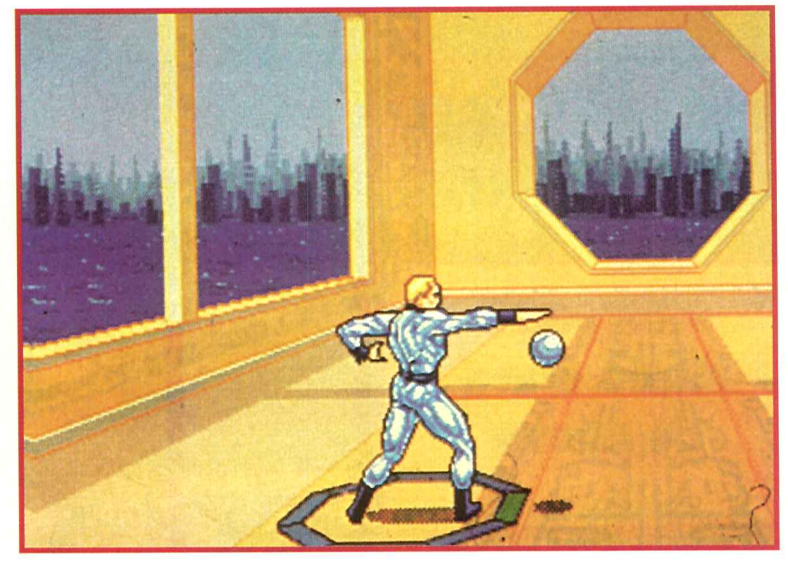
Por otra parte, la lucha para convertirse en la mascota de esta compañía está muy abierta. Mientras la ardilla juguetona de **Mr. Nutz** aparecerá **en Super Nintendo** con un despliegue de colores, humor y jugabilidad dignos del mejor personaje, **Eek the Cat** mostrará en la misma consola una elemental lucha por la supervivencia entre un perro y un gato. ¿Os suena de algo?



PSYGNOSIS
Una mascota con mucha marcha

Puggsy, cuyo lanzamiento **para Super Nintendo** ya se anunció en la última edición del CES, viene arrasando con todo, de plataforma en plataforma. ¡A ver si podemos disfrutar cuanto antes de él!



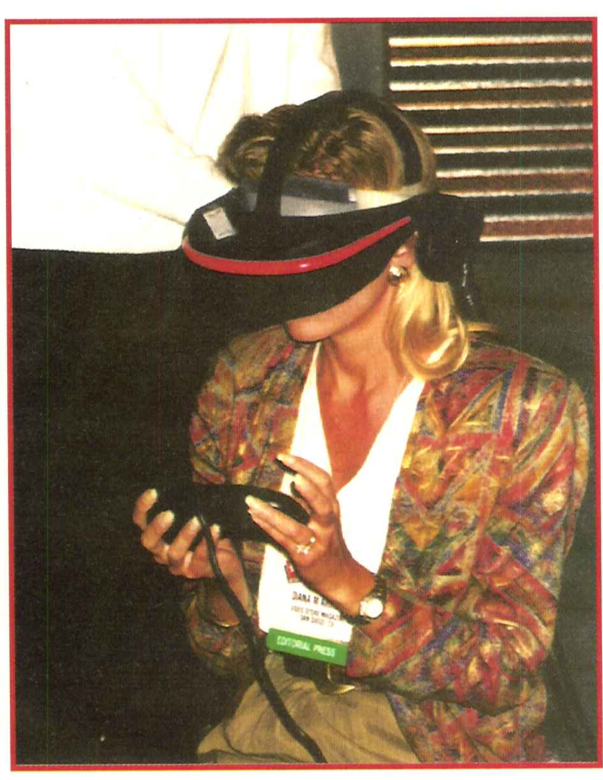


En una Feria que se precie, no puede faltar alguna novedad que tenga a Sonic como protagonista. Así que aquí está el nuevo Sonic Spinball para Mega Drive.



Se está haciendo de rogar, pero el próximo lanzamiento de Puggsy para Super Nintendo será un auténtico bombazo.





Una de las novedades que más curiosidad despertó en los visitantes fue el sistema VR de realidad virtual presentado por Sega.Conectado a la consola a través de un casco y unas gafas, el jugador se sentirá como si se hubiera introducido en el cartucho.



SEGA
A bombo y platillo

Para empezar con el aluvión de novedades que presentó Sega, hablemos del capítulo de los nuevos formatos o periféricos.

Uno de los más interesantes es el **Activator,** un revolucionario aparato para Mega Drive con forma octogonal. Al meteros en él, los movimientos de vuestro cuerpo se reflejarán de inmediato en la pantalla. Otra gran sensación de la Feria fue el nuevo aparato **de realidad virtual** denominado **Sega VR,** del que hablaremos detenidamente en el próximo número.

En lo referente al Mega CD, Sega ha llegado a un acuerdo con la empresa CinePak, para introducir en sus futuros juegos de CD Rom una técnica con la que se podrán **transferir directamente imágenes digitalizadas**, como muy pronto se verá en el Jurassic Park de Mega CD.

Y en cuanto a juegos, el stand estuvo plagado de dinosaurios, gracias a las tres versiones del **Jurassic Park** y al **Dinosaurs for Hire** para los 16 bits de Sega. También debemos anunciaros la próxima aparición de ese juegazo llamado **Mad Dog en el Mega CD**, de la llegada de **Eternal Champions a Mega Drive,** un cartucho con unos decorados para quitar el hipo y una animación de sombrerazo, así como del próximo lanzamiento de **Surfing Ninjas para Game Gear**.

¡Ah!,y no se nos olvida Sonic. Va a salir un nuevo juego de pinball, **Sonic Spinball para Mega Drive**, que tiene al erizo como protagonista... junto al inevitable Robotnik.







MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

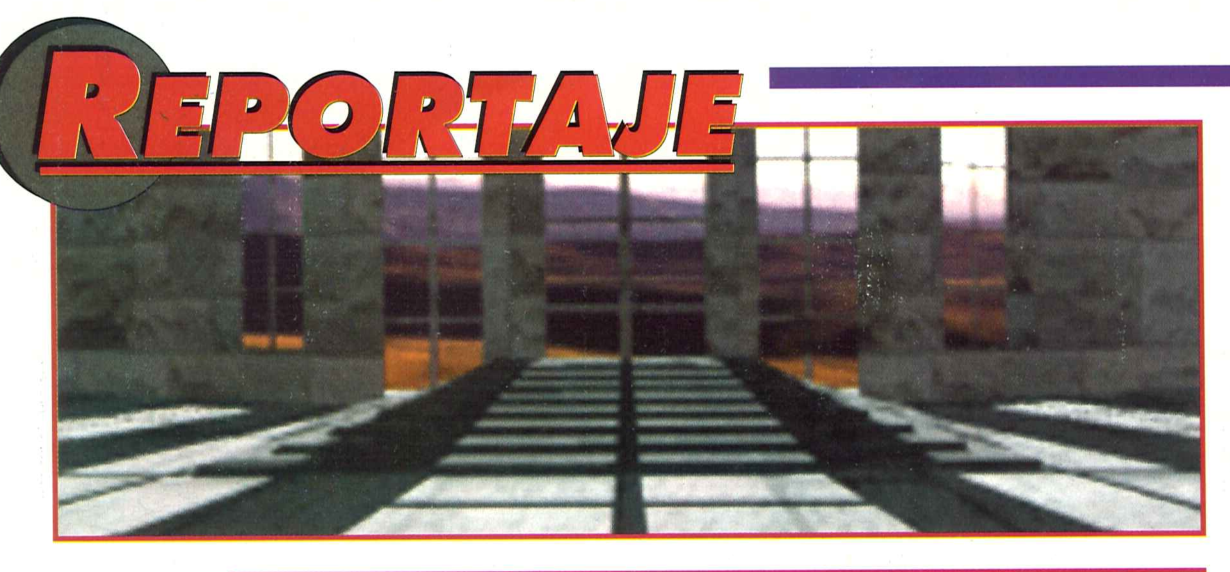


13 DE SEPTIEMBRE

Lunes Mortal









El debut de Sony en el C.E.S. trajo consigo una de las novedades que más expectación habían despertado en esta Feria. Se trata del Dracula para Mega CD, un juego que está tardando demasiado tiempo en salir al mercado.

SONY IMAGESOFT
El prestigio de un gran nombre

La entrada de Sony en el mundo del videojuego ha sido una gran noticia para todos los jugones, puesto que representa la incorporación del enorme bagaje tecnológico de esta multinacional al servicio de la diversión. En la Feria de Chicago se puso de manifiesto esa tendencia, con productos como **Dracula para Mega CD** (un juego que se está retrasando más de la cuenta).

Una de las conversiones cinematográficas más esperadas es **Last Action Hero para Super Nintendo y Mega Drive**, con Arnie en su salsa; es decir, acción y más acción. En esas mismas consolas y en una línea muy parecida, pronto veremos **Cliffhanger**, con un protagonista mezcla entre Schwarzenegger y Stallone.

Para las «peques» de Sega y Nintendo, se prepara el lanzamiento de **Gearworks**, un juego para «pitagorines» donde tendréis que ingeniároslas para conectar varios engranajes, al mismo tiempo que dais su merecido a los molestos Rust y Oxidation.

Un cartucho un tanto engañoso es **Firehawk para Super Nintendo**. Aunque da la impresión de que se trata de un simulador de helicópteros, resulta un juego de plataformas. Y si queréis vivir el espectáculo americano del béisbol, podéis ir esperando la salida al mercado de **ESPN Baseball Tonight para Super Nintendo**.



Basado en la película que ya hace unos meses hizo furor en las pantallas de todo el mundo, el Mega CD de Dracula ofrece unos gráficos tenebrosos llenos de juegos de luces. Un juego que, sin duda, atraerá a más de uno por su realización.

SPECTRUM HOLOBYTE
Vagabundos del espacio

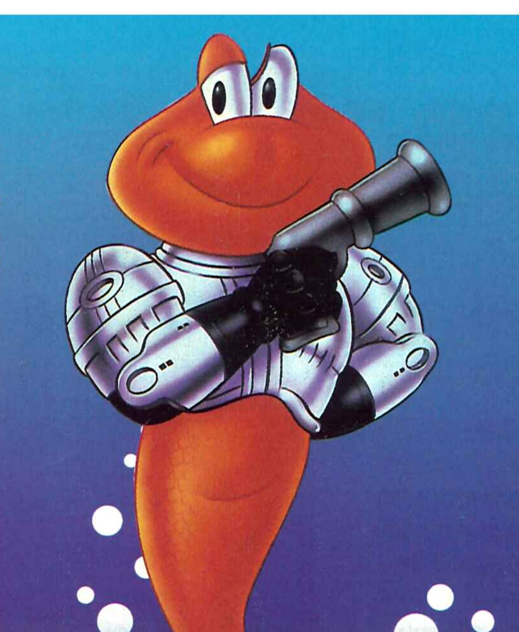
Estos chicos de Star Trek no se conforman con pisar nuestro planeta, sino que se han ido a buscar aventura al espacio interestelar, visitando todos los cuerpos celestes que se encuentren en su larga travesía. Con todos esos alicientes, **Star Trek: The Next Generation, para Super Nintendo y Mega Drive**, se presenta más interesante que nunca para los fanáticos de la serie del Capitán Kirk, aunque esta vez el protagonista de la aventura espacial se llama Jean-Luc Picard.

Más cercano a nuestro medio natural se sitúa **Soldiers of Fortune**, que os hará sentir todas las emociones de la dura vida de un mercenario.

Tanto Nintendo como Sega mostraron en esta Feria un amplio abanico de novedades en todos los géneros.

Por último, tenemos la satisfacción de anunciar un cartucho de ésos que se pueden calificar como de "ciencia-fricción". En este caso se trata de **Beastball,** una vorágine cibernética que combina toda la brutalidad del fútbol americano con la simple y pura guerra. Semejante juego no es muy recomendable para ermitaños, pensadores y pacifistas, aunque seguro que el resto sí que le sabrá sacar todo el partido en su consola **Super Nintendo o Mega Drive.**

SUPER JAMES POND™



En su nueva misión, Super James Pond, también conocido como Robocod™ debe intentar que el Dr. Maybe no consiga dominar el mundo con sus pingüinos explosivos. Sólo dispones de 48 horas para evitar que estas Navidades sean las más sancrientas de la historia.



Disponible en Super Nintendo y Game Boy



Distribuidos por:



COOL WORLD™



Disponible en Super Nintendo y Game Boy

Cool World es un mundo imaginario y a la vez real, donde los dibujos animados, más conocidos como Doodles, dominan completamente la situación. Sólo hay un problema: están hartos de vivir en su dimensión y quieren invadir la nuestra. ¿Podrás evitarlo?

The Addams Family

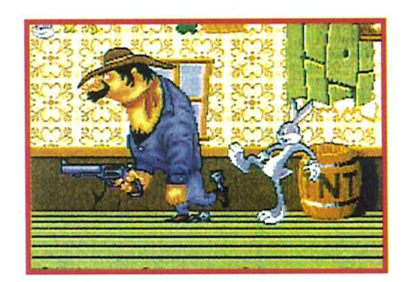
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT™



Una nueva aventura de la terrorífica Familia Addams, en la que Pugsley debe encontrar unos objetos que su 'encantadora' hermana Miércoles ha escondido por toda la mansión. Y, por supuesto, además de colocarlos en lugares de sencillo acceso, no ha colocado ni una sola trampa en el camino. Una tarea muy, pero que muy fácil...

Disponible en Super Nintendo y Game Boy

Agencia de Diseño



SUNSOFT
En la variedad está el gusto

Los dibujos animados de la Warner serán los principales protagonistas en los lanzamientos de esta comnpañía. Ved si no: **Bugs Bunny para Super Nintendo, Daffy Duck para la Super y Game Boy, y Speedy Gonzales para Game Boy**.

Al margen de estos simpáticos personajes, Sunsoft nos sorprenderá con otros cartuchos de gran calidad. **Aero the Acrobat** , basado en el mundo del circo, la lucha de **World Heroes**, y **Super Air Diver**, un simulador aéreo, son todos ellos **para Super Nintendo**.

En cuanto a la **Mega Drive**, verán la luz cartuchos como **Disney's Beauty and the Beast, The Roar of the Beast y Bubble and Squeak.**

TAITO
Petrificante diversión

Pedro Picapiedra regresa a la Super Nintendo con **The Flintstones: The Treasure of Sierra Madrock.** También se presentaron un juego de rol llamado **Lufia & The Fortress of Doom**, un matamarcianos, **Super Nova**, los arcades **Super Arkanoid y Super Chase H.Q. para S.N.** y el clásico **Bubble Bobble Part Two para la Nes.**



TAKARA
Salvajismo en 16 bits

Esta firma japonesa se ha especializado en los juegos de lucha, espoleada por el éxito de Fatal Fury. Así, presentó todo un bombazo: **Art of Fighting para Mega Drive y Super Nintendo.**

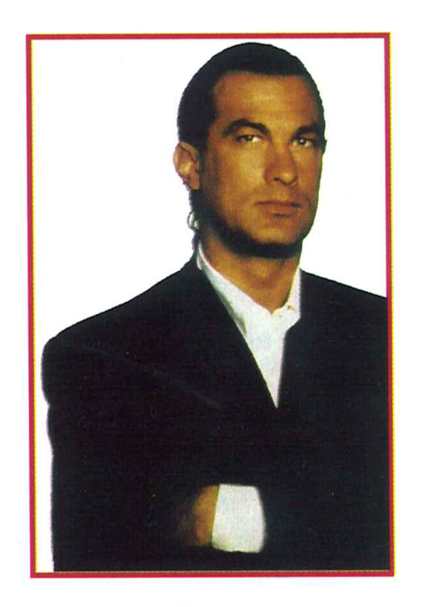
También **con el chip Super FX** llegará a la Super, aunque algo más tarde, una mezcla de acción y matamarcianos titulada **Transformers**.

En su doble versión para Mega Drive y Super Nintendo, el Art of Fighting que presentó la compañía Takara llega dispuesto a desbancar al Street Fighter 2 del trono de los juegos de lucha.



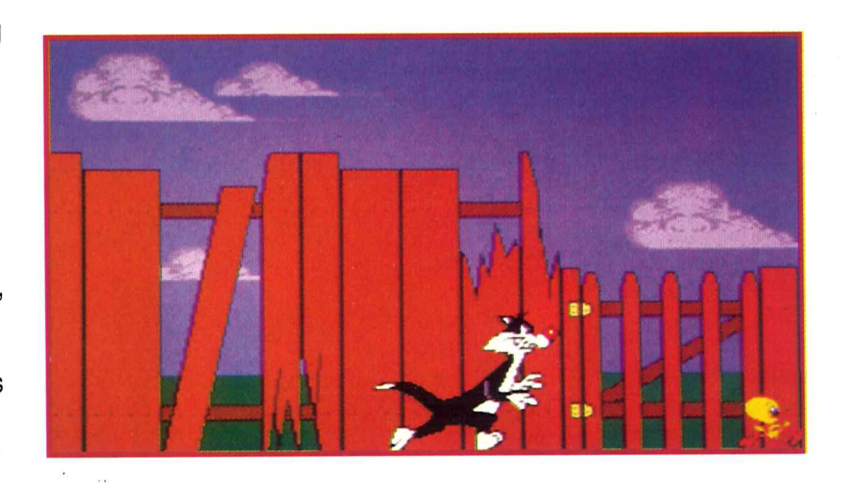
Uno de los géneros más clásicos del videojuego, los simuladores aéreos, no tuvieron excesiva representación.Sunsoft presentó este Super Air Driver para Super Nintendo.

TECMAGIK
Consolas rosa



Parece ser que a los muchachos de TecMagik les ha dado fuerte con la **Pantera Rosa**. Pronto veremos a este monstruo de la risa **en la Super Nintendo y la Mega Drive**, acompañada de todos sus compañeros de la serie de dibujos. Asimismo, protagonizará junto al Inspector Clouseau **Pink Goes to Hollywood para la Super**.

Después de su paso por Mega Drive y Master System, **Andre Agassi Tennis** piensa dar un golpe definitivo en Super Nintendo, gracias al apoyo del as rubio de la raqueta. Otra gran estrella, **Steven Seagal**, arriesgará una vez más su vida **en la Super Nintendo** en una aventura que transcurre a través de espectaculares escenarios que han sido filmados por la propia compañía TecMagik.





Gracias al Gauntlet 4 de Tengen, cuatro personas podrán divertirse a la vez con este juego de rol.



TENGEN
Emociones compartidas

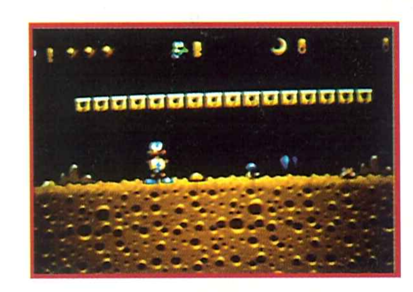
Si uno solo se divierte con su consola, imaginaos lo que puede ocurrir si lo hacen cuatro al mismo tiempo. Pues pronto lo podréis vivir con **Gauntlet 4 para Mega Drive**, un apasionante juego de rol del que podréis disfrutar... cuando llegue el adaptador correspondiente, claro.

Por otra parte, en EEUU sigue haciendo furor la serie **RBI para Mega Drive**. Se trata de un excelente programa de béisbol, capaz de satisfacer al bateador más exigente

US GOLD
Oro macizo en tu consola

The Incredible Hulk se aproxima **hacia tu Mega Drive**. Déjale entrar en tu pantalla, si no quieres enfurecerle... siempre es mejor verle en acción a lo largo de una trepidante aventura.

Y si lo que quieres es diversión, el agente acuático más divertido de todos los tiempos va a inundar las aguas norteamericanas de la Mega Drive, de la mano de US Gold, en **James Pond 3**.





Si no tuviste suficiente con las dos anteriores versiones, U.S. Gold presentó el James Pond 3 para Mega Drive. El súper famoso agente secreto acuático, de nuevo en acción.



Tradewest ha conseguido algo que parecía imposible. Y es que unir en un juego de lucha a las Battletoads con los personajes del Double Dragon es un auténtico bombazo.

TRADEWEST
La unión hace la fuerza

Imaginaos lo que puede suceder cuando se juntan las fuerzas y la diversión de **Battletoads y Double Dragon** en un cartucho pleno de acción. Tampoco debéis perder de vista a **Plok**, la nueva y plataformera mascota de Tradewest.

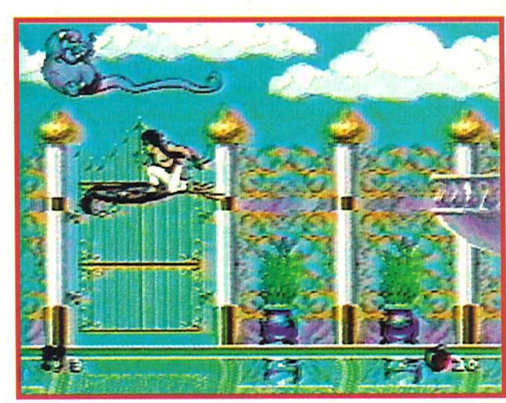
Super Off Road: The Baja os llevará a los polvorientos circuitos de la diversión, y **Battletoads in Battlemaniacs** os hará croar de felicidad. Y todo ello, **en vuestra Super Nintendo.**

VIRGIN GAMES
Los últimos serán los primeros

El gran "bombazo" que prepara Virgin para los próximos meses, de la mano de Disney, es **Aladdin**, una excelente conversión de la película **para Mega Drive**, donde veréis desfilar a todos esos personajes de ensueño en 16 megas repletos de fantasía y animación.

La compañía británica también ha apostado por **Super Nintendo**, con lanzamientos como **Cool Spot**, que llega con todo su desparpajo plataformero; **Young Merlin** y sus 16 megas de rol al estilo Zelda; **Jungle Book**, que presenta todo el encanto del Libro de la Selva; **Muhammad Ali** y la nueva versión de su admirado juego; **Super Caesar's Palace**, con el ambiente de un lujoso casino; y **Super Slam Dunk**, que llega de la mano de Magic Johnson.

Por último, **Demolition Man para Mega Drive y S.N.** concentra toda la fuerza del último éxito de Stallone.



La nueva producción de Walt Disney, Aladino, tendrá su adecuada versión a la Mega Drive de la mano de Virgin.



Tango®

EL SUPERCAMPEON

OFFICIAL FIFA WORLD CUP DESIGN

Con Tango, cualquier lugar es un gran estadio, pídele el máximo, es un balón de primera. **Juega con "Tango" al fútbol de verdad!**

® Trade Mark registered by ADIDAS S.A.R.L. (France)

MONDO®

LOS SUPERBALONES

DISTRIBUIDOR PARA ESPAÑA: EUROJUGUETES, S.L.

SYNTIME

Barcode Battler

LA ÚLTIMA LOCURA JAPONESA



La nueva fiebre japonesa de los videojuegos no usa cartuchos, ni floppys, ni discos compactos. La maquinita que trae de cabeza a los chavales nipones **sólo necesita** -alucinad-, **¡¡códigos de barras!!** Sí, de ésos que aparecen en cualquier producto. **Su nombre es Barcode Battler**, y muy pronto asaltará nuestro mercado **de la mano de Bizak**.



Todo un aval

Decir que este aparato ha vendido en menos de año y medio **1.200.000 unidades** en Japón, ya es una garantía. Pero como muchos de vosotros pensaréis que a los japoneses les gusta todo lo que tenga lucecitas y haga pitiditos, os podemos decir que ha sido elegido **juego del año en Francia**, y que en **Gran Bretaña ha tenido una aceptación asombrosa.** Así, la cosa cambia, ¿no?

La creadora del Barcode Battler es una empresa japonesa llamada **Epoch** (recordad juegos tan estupendos como el Star Force o el Galaxi II). Pero esto no es todo, ya que Nintendo ha firmado un acuerdo para que se pueda **conectar el Barcode Battler a la N.E.S. y a la Game Boy**. Si hablábamos de garantías...

¿Qué es?

Básicamente, se trata de **un juego electrónico** que se desarrolla en una consola portátil con **una pantalla LCD,** en la que aparecen unas cifras que representan l**os poderes de los jugadores.** El juego en sí consiste en la lucha de guerreros y magos en un mundo futurista. A más puntos, más poder y mayores posibilidades de victoria.Además, para facilitar las cosas, el Barcode viene ya con varios códigos de barras que conforman una serie de personajes, hechizos y armas.

Muy bien, estupendo. Pero...

¿Cómo se juega?

El Barcode es un juego de rol basado en la estrategia, en el que los personajes aparecen **bajo la forma de simples números**. Tres valores determinan **la resistencia** de cada guerrero y **su poder ofensivo** y **su poder defensivo.** Estos puntos pueden aumentarse según el arma o hechizo que introduzcáis a golpe de código de barras.

Al principio contaréis con un guerrero y un mago, que podéis elegir entre los que incluye el juego **o crearlo con un código de barras de vuestra colección**.

Vuestra misión consistirá en recorrer los cuatro sistemas de la Nebulosa Barcode (compuestos de cinco niveles y un enemigo final) derrotando a todos los enemigos que os proponga la computadora.

A la hora de luchar, deberéis actuar con calma y aprovechar vuestras cartas, haciendo un alarde de **rapidez mental y grandes facultades estratégicas**.

Quizá al principio os parezca un poco difícil, pero cuando le cojáis el tranquillo os aseguramos que **puede convertirse en uno de vuestros juegos favoritos.** Quizás pórque es diferente...

Dos mejor que uno

Este pequeño invento tiene la ventaja añadida de permitir la participación simultánea de dos jugadores, el uno contra el otro.

De esta manera, podrás demostrar a tus amigos que tienes el mejor código de barras (léase mago) y que además eres un as de los hechizos.

La lucha se lleva a cabo de la misma forma que en el modo normal, mediante el sistema de turnos. Pero, eso sí, permite que te diviertas el "doble".







Las tarjetas

Barcode Battler viene acompañada de 26 tarjetas de juegos y otras 5 en blanco, para que puedas pegar tus propios códigos de barras. En ellas se incluyen:

- *Tres guerreros.*
- *Tres magos.*
- *Dos tarjetas de protección (armadura y visor de infrarrojos).*
- *Tres de armas (espada de poder, estrella ninja y lanza cohetes).*
- *Dos de información (infrorastreador y yodin).*
- *Una de vida (cristales de vida).*
- *Una de supervivencia (mandrake).*
- *Una de magia (espíritu mágico).*
- *Diez de enemigos.*

Pero recuerda que lo más divertido no es jugar con estas tarjetas, sino encontrar códigos de barras en otros productos que te permitan crear tus propios personajes.



SIN PIEDAD

MORTAL KOMBAT

Se acabó la cuenta atrás. El 13 de septiembre, o mejor dicho el Mortal Monday, como se ha dado a conocer mundialmente, está a la vuelta de la esquina. O sea, que por fin vais a poder disfrutar en vuestras consolas del arcade que ha revolucionado los salones recreativos en los últimos meses. Mortal Kombat se ha convertido en ese tipo de juegos que tiene prácticamente asegurado el éxito antes de salir. De ello se han preocupado suficientemente los señores de Acclaim. Pero, ¿en verdad merece esta conversión tantos elogios como pretende? No os preocupéis, porque en estas páginas vais a encontrar la respuesta.

...Hace 500 años, el torneo Shaolin reunía a lo mejores guerreros del planeta, en una competición donde el honor y la gloria reinaban en cada uno de los combates. Uno de aquellos luchadores, llamado Shang Tsung, decidió romper las reglas y acabar, no sólo con la vida de sus adversarios, sino con su alma. Sin embargo, a pesar de que por entonces era considerado como el luchador más temible y poderoso, acabó siendo vencido y humillado por el noble campeón Kung Lao, que restableció momentáneamente la pureza del torneo. Años más tarde, Shang Tsung regresó con un poderoso discípulo, que rápidamente se erigió en vencedor al derrotar al propio Kung Lao. Su nombre: Goro. Tsung y su discípulo lograron imponer su ley durante cinco largos siglos. Ahora se prepara un nuevo y decisivo torneo, en el que se han dado cita los mejores especialistas del universo. Es el combate mortal...

Cómo veis, la historia es interesante. Pero más aún lo es el contenido del juego. Con un formato similar a los actuales arcades de lucha «hand-to-hand» (combate al mejor de tres asaltos, con barra de energía incluida), Mortal Kombat se distingue por su extremado realismo y violencia sin límites. En él se muestra un extenso catálogo de golpes y movimientos, que incluye el impactante "Death Move" del que luego os hablaré. Así que frotaros las manos, que el sangriento espectáculo está servido.

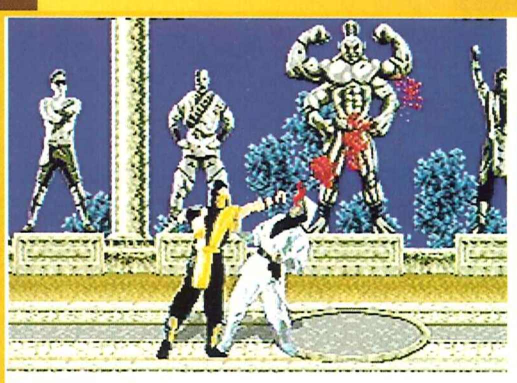
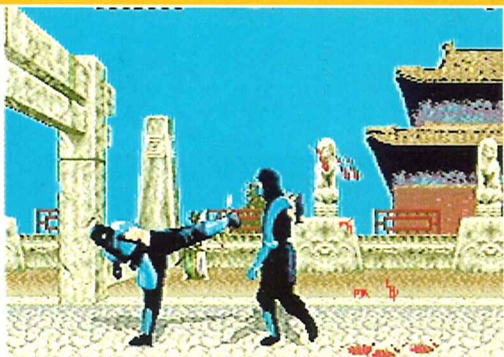


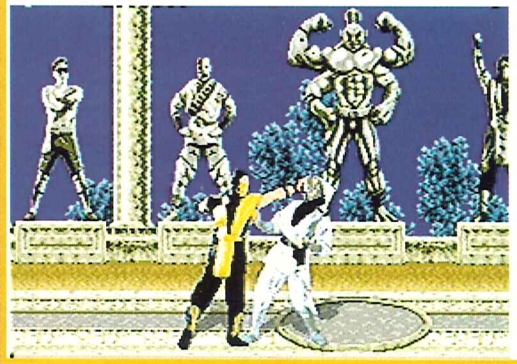
¿Sangre o... Sólo Sudor?

Desde que se anunció el lanzamiento de Mortal Kombat, se han escrito ríos de tinta acerca de si se incluirían o no los aspectos sangrientos y brutales de la recreativa. Después de muchas discusiones y polémicas varias, las altas esferas de Acclaim han adoptado una decisión salomónica: dar opción al consumidor a que elija el nivel "sangriento" con el que quiere jugar. ¿Cómo? Muy fácil. Al comienzo del juego, aparece una pantalla donde se explica "sutilmente" este "affair". Desde el principio se deja muy claro que en ese momento la competición está regida por un estricto código de honor que todos los luchadores respetan, donde no se permiten actos brutales.

Pero, para darle más gracia al asunto, se aclara que estas reglas pueden ser cambiadas mediante la introducción de un código secreto que rompería los límites del sadismo de los luchadores. Para que nos entendamos, la introducción del código secreto sirve para que aparezca la sangre y todas las escenas violentas del juego (los famosos "death moves").

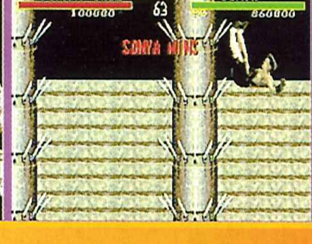
Por tanto, cada jugador es libre de elegir el modo de juego que prefiera. Nadie está obligado a participar en un modo u otro, y, en último caso, tampoco está obligado a comprarse el juego... Ah! este código aparece en el manual de instrucciones, pero yo os lo ofrezco en exclusiva.

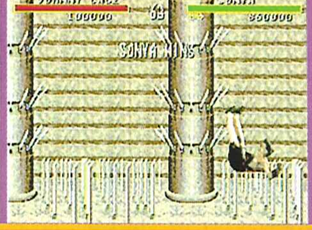



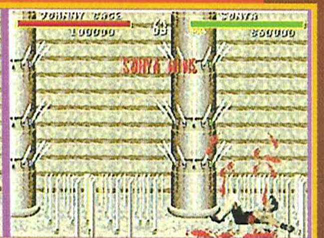




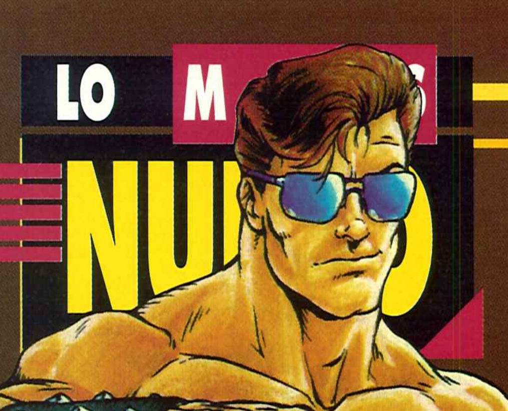


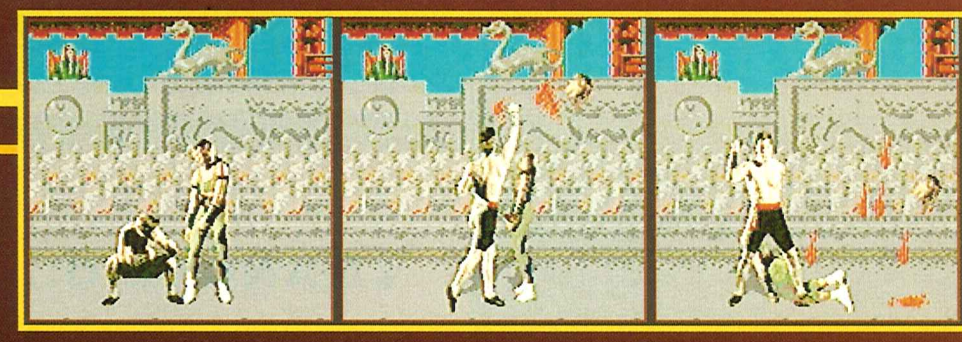









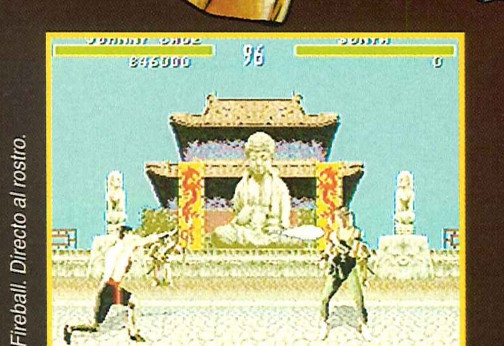




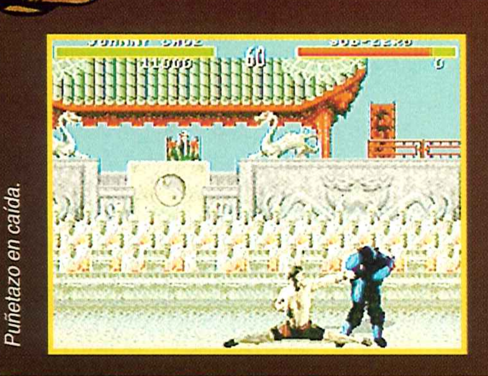
JOHNNY CAGE

NOMBRE REAL: JOHN CARLTON **EDAD: 29** **ALTURA: 1.83**
PESO: 100 KG **PELO: MARRÓN** **OJOS: AZULES**
CIUDADANÍA: CIUDADANO DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA.
LUGAR DE NACIMIENTO: VENICE, CALIFORNIA **PROFESIÓN: ACTOR**

Experto en lucha oriental gracias a sus excepcionales maestros, ha sido protagonista de las películas de artes marciales más taquilleras de la historia. Aunque participa por motivos puramente publicitarios, posee un buen repertorio de golpes que le hacen temible.



Fireball. Directo al rostro.



Puñetazo en caída.

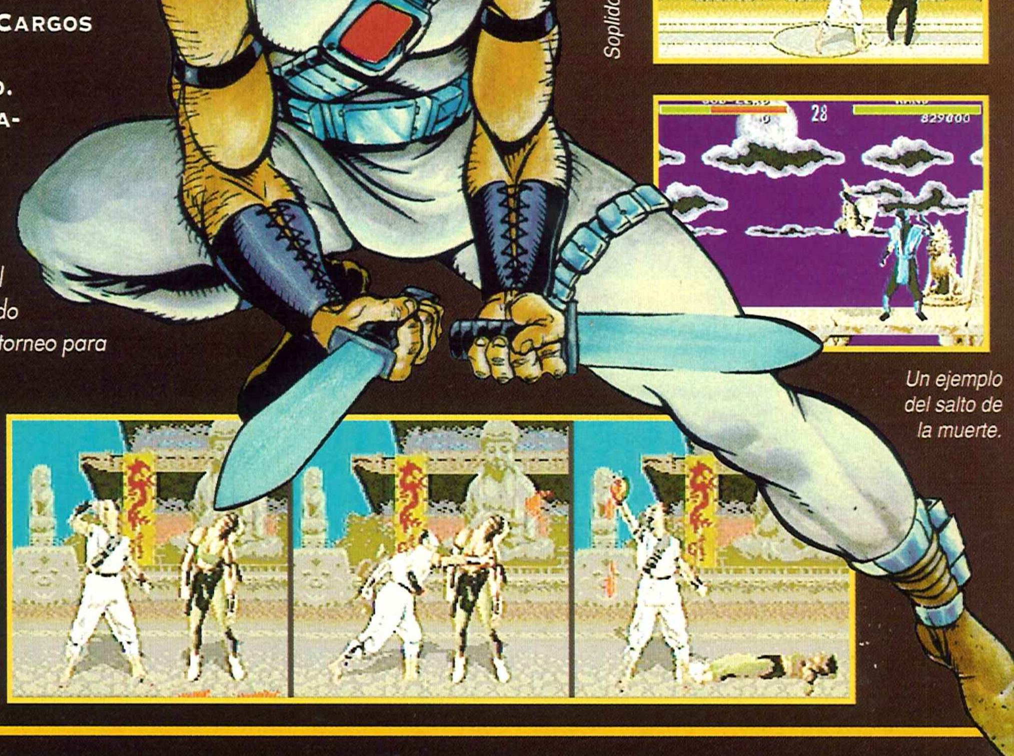


Patada Oscura... y doble.

KANO

- **EDAD: 35.** • **ALTURA: 1.80.** • **PESO: 103 KG.**
- **OJOS: UNO MARRÓN/UNO INFRA-ROJO (SOBRE UN INJERTO METÁLICO).**
- **CIUDADANÍA: DEPORTADO DE JAPÓN. CARGOS CRIMINALES EN 35 PAÍSES.**
- **LUGAR DE NACIMIENTO: DESCONOCIDO.**
- **PROFESIÓN: MIEMBRO DE LA ORGANIZACIÓN CRIMINAL DRAGÓN NEGRO.**

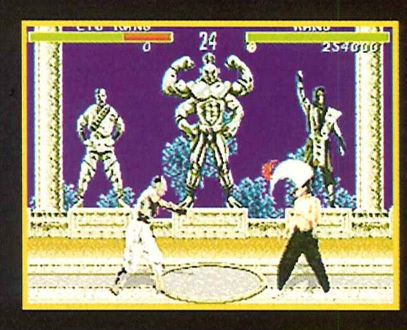
Este mercenario, asesino, extorsionista y ladrón, es uno de los principales miembros del Black Dragon, grupo de peligrosos degolladores que siembran el pánico incluso en los círculos del crimen. Convencido de que el palacio Shaolín es de oro, participa en el torneo para llegar hasta él y saquearlo.



Soplido diabólico.

Un ejemplo del salto de la muerte.





Bola de Cañón. Invencible.



LIU KANG



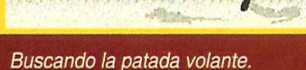


Lanzando la rueda de fuego.

- **EDAD:** 24.
- **ALTURA:** 1.75.
- **PESO:** 90 KG.
- **OJOS:** MARRONES.
- **CIUDADANÍA:** CIUDADANO DE LA REPÚBLICA POPULAR CHINA.
- **LUGAR DE NACIMIENTO:** PROVINCIA DE HONAN, CHINA.
- **PROFESIÓN:** MONJE SHAOLÍN, PESCADOR.

Perteneció a la clandestina White Lotus Society. Ahora representa a los templos Shaolín en el torneo. Conocedor de la maldad que esconde Shang Tsung, participa con el único afán de derrotarlo y restablecer el honor perdido en otro tiempo.

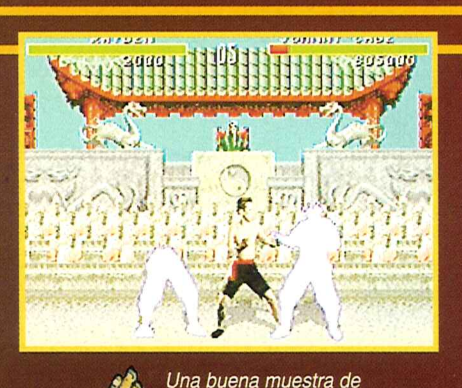




Buscando la patada volante.



Derechazo cuerpo a cuerpo.



Una buena muestra de desintegración de la materia.

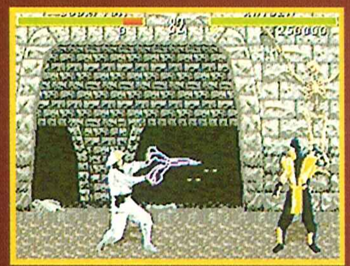
RAYDEN

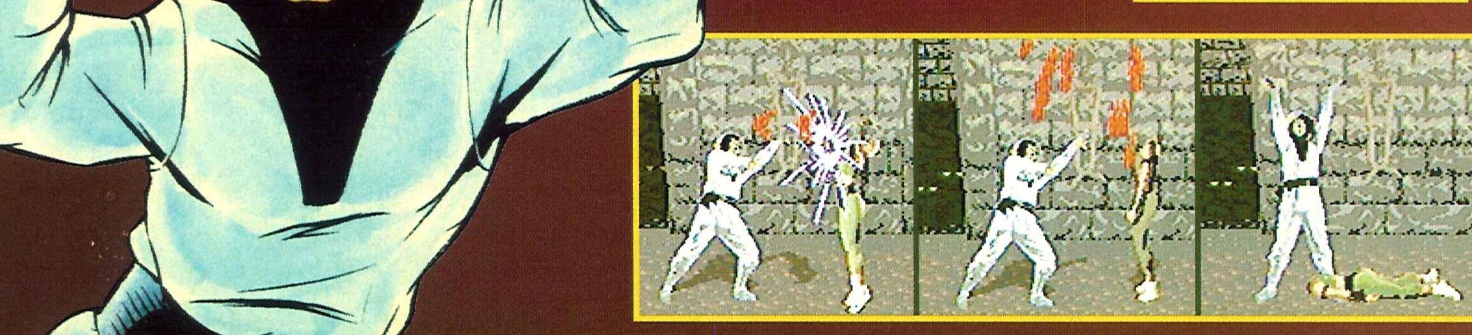
- **EDAD:** ETERNA.
- **ALTURA:** 2.10
- **PESO:** 175 KG.
- **PELO:** NEGRO.
- **OJOS:** NO TIENE.
- **CIUDADANÍA:** NO PROCEDE. MÍSTICO.
- **PROFESIÓN:** GUERRERO.



Abajo, al máximo voltaje. Y aún más abajo, la temida bomba volante.

Se rumorea que adoptó forma humana para competir en el torneo tras recibir una invitación del propio Shang Tsung. Este guerrero místico, que tiene en su tenebroso aspecto y en su vida eterna dos armas de gran poder, basa sus éxitos en la técnica de lucha sobria y contundente, y es uno de los enemigos más peligrosos del Shaolín.





Scorpion



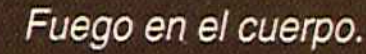
La onda eléctrica no es un movimiento final, pero sí muy capaz de acabar con cualquier enemigo.

- Nombre real: Desconocido
- Edad: 32
- Altura: 1.85
- Peso: 105 kg
- Pelo: Negro
- Ojos: Cambiantes
- Ciudadanía: Carece de ella por tratarse de un espectro reencarnado.
- Lugar de nacimiento: En vida anterior, desconocido. Como Scorpion, desconocido.
- Profesión: En vida anterior, desconocida. Como Scorpion, la venganza.

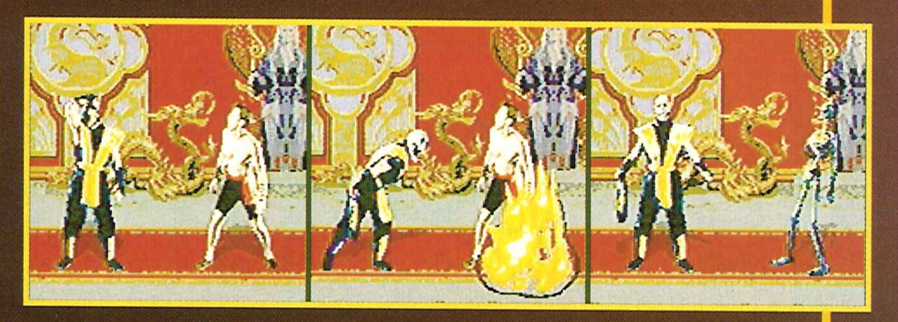
Los participantes en el torneo creen que se trata de un ninja derrotado que trata de vengar su muerte a manos del Lin Kuei. Por ello, se le ha dotado de un llamativo uniforme a imagen y semejanza del de los Lin Kuei, a los que ridiculiza utilizando el color amarillo, símbolo de cobardía.







Fuego en el cuerpo.



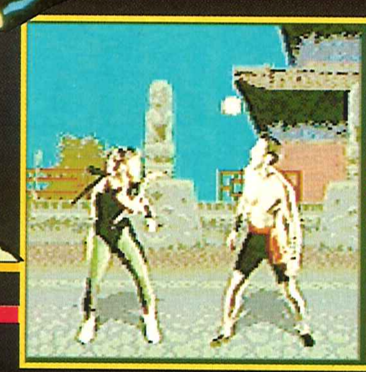
Sonya Blade

Edad: 26. Altura: 1.75. Peso: 70 kg.
Pelo: Castaño. Ojos: Azules.
Ciudadanía: Ciudadana de los Estados Unidos de América.
Lugar de Nacimiento: Austin, Texas.
Profesión: Teniente del Ejército de Estados Unidos. Miembro de una fuerza paramilitar especial.

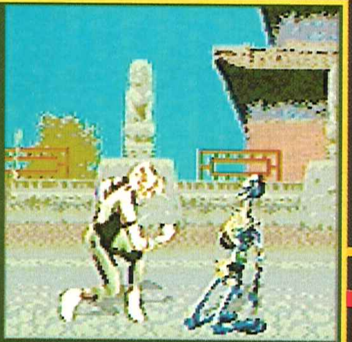
Permanece secuestrada junto a sus compañeros de la unidad especial de comandos por el ejército de Tsung, tras haber caído en una emboscada cuando seguían la pista de Black Dragón. Participa en el torneo obligada por Tsung, y tiene una especial motivación, ya que de su actuación en la arena depende su vida y la de todos sus compañeros. Carácter, desde luego, no le falta. Ni cuerpo.

Un golpe fatal: el derribo de pierna. Una espantosa mezcla entre puñetazo y patada demoledora.









SUB-ZERO

• **NOMBRE REAL:** DESCONOCIDO • **EDAD:** 32 • **ALTURA:** 1.85
• **PESO:** 105 KG. • **PELO:** NEGRO • **OJOS:** MARRONES
• **CIUDADANÍA:** NO TIENE, AUNQUE RESIDE EN ALGÚN LUGAR DE CHINA.
• **LUGAR DE NACIMIENTO:** DESCONOCIDO.
• **PROFESIÓN:** MIEMBRO VITALICIO DEL LIN KUEI, UN MISTERIOSO CLAN CHINO DE ASESINOS SIMILARES A LOS NINJA.

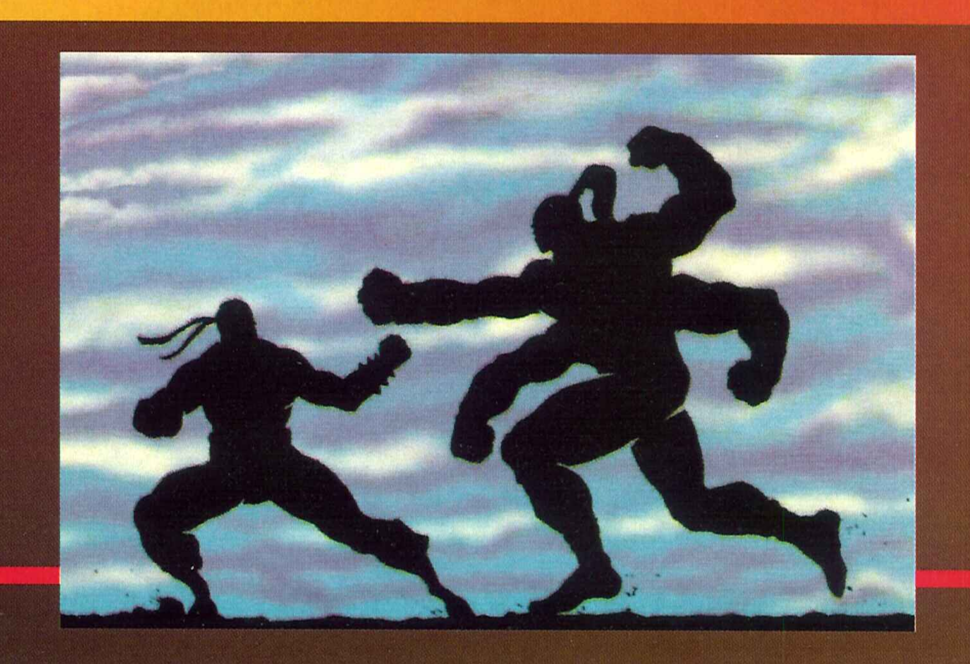
Perteneciente a los Lin Kuei, un legendario clan de asesinos ninjas chinos, Sub-Zero posee un dominio total sobre el frío, de tal manera que deja a sus enemigos ultracongelados y a su merced. Algo fatal, pues no conoce la clemencia.

Un buen remedio contra el calor del verano: el ultracongelador y a -100º.



EL LARGO CAMINO HACIA LA VICTORIA

El modo de competición VS no tiene mayor historia. Podéis elegir a vuestro luchador entre los siete participantes (de momento no se conoce ningún truco para elegir a Goro o Shang Tsung) y liaros a mamporros con vuestro rival.
Sin embargo, en el modo de 1 jugador el cartucho presenta ciertas innovaciones con respecto a otros juegos similares. La primera parte consiste en enfrentarse a los otros seis participantes. Una vez salvado este primer escollo, el guerrero deberá derrotar a su doble fantasmagórico, con su mismo aspecto físico y sus mismas habilidades.
Luego, deberá verse de nuevo las caras con los seis rivales, pero esta vez se enfrentarán a él de dos en dos.
Por último, llega la lucha final, primero contra el desagradable Goro, y finalmente ante el malvado Shang Tsung.



GORO

• EDAD: 2.000. • ALTURA: 2.45.
• PESO: 275 KG. • OJOS: ROJOS.
• CIUDADANÍA: EN LA TIERRA, NINGUNA. FUERA DE LA TIERRA, ES PRÍNCIPE DE KUATAN.
• LUGAR DE NACIMIENTO: KUATAN, CUARTO PLANETA ASTRAL DE KUATAN, REINO DEL ESPACIO EXTERIOR.
• PROFESIÓN: PRINCIPE DE KUATAN, GOBERNADOR SUPREMO DE LOS EJÉRCITOS DE SHOKAN.

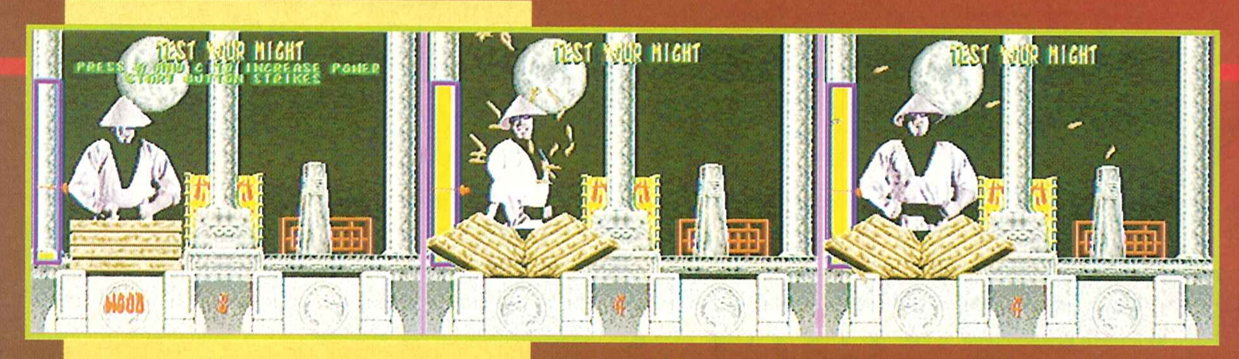
Permanece invicto durante el «corto» período de 500 años, tras derrotar al monje luchador Shaolín, Kung Lao. Ninguno de sus adversarios ha sido capaz de poder contar debilidad alguna de este dragón semihumano... entre otras cosas porque todos ellos perecieron.

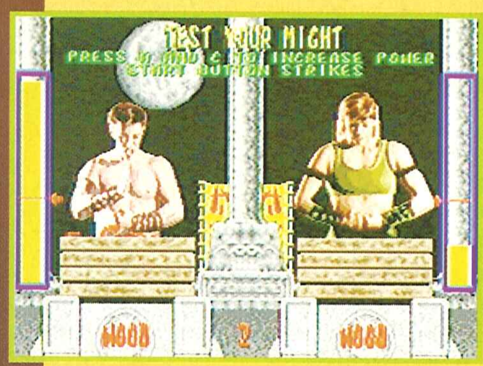
SHANG TSUNG

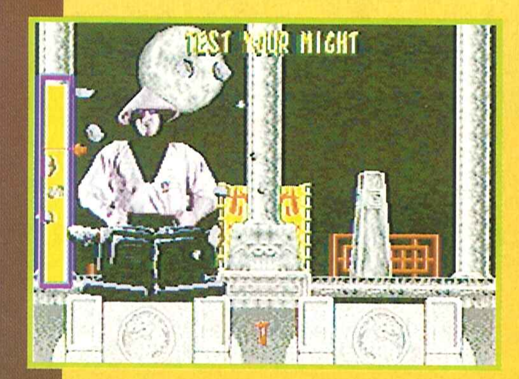
Antiguo ganador del torneo, hace más de quinientos años, fue derrotado por un monje Shaolín. Posteriormente, se convirtió en uno de los tres grandes maestros tras la misteriosa muerte de uno de ellos. Con la ayuda de su discípulo Goro, inició la etapa más oscura de este torneo. Tsung no se conforma con ganar a sus adversarios, sino que les roba el alma para rejuvenecerse. Su técnica de lucha y sus golpes son tan oscuros y misteriosos como su propia persona. Él se convertirá en el último escollo antes de convertirte en Guerrero Supremo de Mortal Kombat, y devolver el honor perdido al torneo de lucha más antiguo de la Historia. El broche de oro para un brillante juego.

Los golpes oscuros y una técnica un tanto peculiar caracterizan a este diabólico ser.

Entre tinieblas. Aparece y desaparece a su antojo sin que podamos hacer nada.











Los mejores luchadores de toda la historia te están esperando ansiosamente para disputar un "combate mortal". Una vez que hayas elegido a tu luchador preferido, ya no podrás echarte atrás. Ante ti se abrirán las puertas del cielo, si triunfas, o las del infierno, si fracasas.

Test Your Might

O lo que es lo mismo, "prueba tu fuerza". En un juego de tanta calidad como éste, no podían faltar las inevitables fases de bonus que dotan de cierta variedad al desarrollo del mismo. Para ello se ha elegido el clásico golpe de karate sobre un material sólido. Si queréis sumar puntos, tendréis que hacer añicos, sucesivamente, varias tablas de madera, piedra y acero. Además, si realizáis el golpe correctamente, aumentará la fuerza de vuestro luchador.

La fuerza de un gran arcade

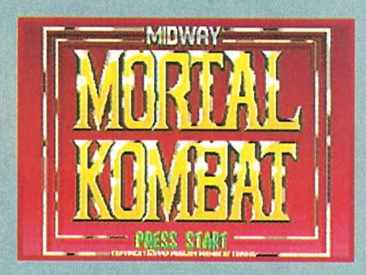
No hace falta que os diga que la sinceridad es la marca de esta casa. Por esta razón, tengo que reconocer que Mortal Kombat, con el modo de juego "sangriento" sube muchísimos enteros, aunque algunas escenas rayen el límite del buen gusto. La extraordinaria conversión que se ha realizado de la recreativa, hubiera quedado más que coja sin sus aspectos "fuertes".

Una vez aclarado este trascendental asunto, os diré que estamos ante el mejor juego de lucha creado para Mega Drive, y uno de los mejores de todas las consolas actuales. La calidad gráfica no tiene desperdicio, con unos escenarios bien definidos y la impresionante digitalización del los personajes. Quizá se puede exigir un mayor esmero en el enlace de movimientos, pero por lo demás ¡chapeau! Por otro lado, la extensa variedad de movimientos y golpes augura una adicción infinita, tanto para un solo jugador (5 niveles de dificultad) como en el modo VS. La era del Mortal Kombat acaba de comenzar.

Lolocop



MEGA DRIVE



ARCADE
ACCLAIM
Probe

Nº jugadores: 1 Ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Hasta 6
Megas: 16

Gráficos — 92
Una auténtica delicia de escenarios, y una muy correcta digitalización de los personajes.

Música — 90
Os aseguro que a los dos minutos estaréis tarareando la melodía por tiempo indefinido.

Sonido FX — 87
Tal vez podía esperarse algo más contundente, aún así no desmerece del resto del juego.

Jugabilidad — 94
Aunque al principio os parezca algo complicado, iréis comprobando sus inmensas posibilidades.

Adicción — 94
Siete luchadores, infinidad de golpes, modo vs, fases de bonus, sorpresas... ¿alguien da más?

Total — 93
La larga espera ha merecido la pena. El día 13 Mortal Kombat va a hacer estragos.

Lo Mejor
- Todo el nivel gráfico.
- El impagable realismo.

Lo Peor
- Tan solo algunos sonidos.

LO MÁS NUEVO

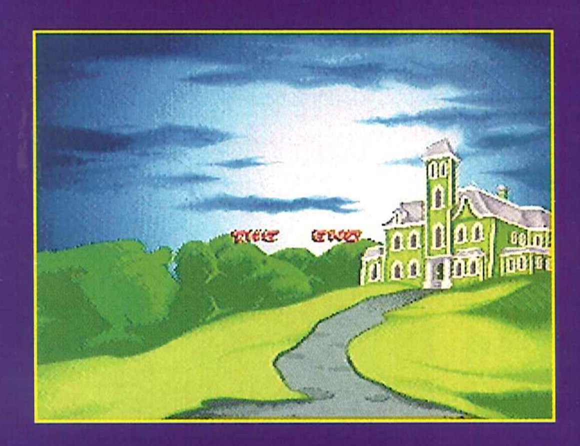
LA PESADILLA DE LOS ADDAMS



No hay duda. Los Adamms forman una familia de lo más peculiar. No es sólo porque su aspecto sea un tanto tétrico, ya estamos acostumbrados. Es más bien por la extraña forma que tienen de divertirse. Hace poco más de un año se lo pasaron de miedo jugando al escondite con el cabeza de familia. Y si en aquella ocasión ya resultó difícil ponerse a la altura de las circunstancias... ¡no queráis saber lo que ahora se nos viene encima!

Wendnesday, la encantandora hijita de los Adamms se aburre. Lo más emocionante que puede encontrar es observar cómo su tio Franken construye un nuevo monstruo con las piezas sobrantes del cementerio de al lado. Y, claro, tan pobre entretenimiento no es suficiente para una criaturita tan vital. Cavilando, cavilando ha ideado un juego dulce y facilón con el que poder entretenerse ella y su hermano Pugsley. Para asegurarse la participación de su hermano ha escondido en los rincones más recónditos de la mansión seis objetos de la colección de Pugsley. Si quiere recuperarlos no le quedará más remedio que ponerse a buscar.

Pero para que el juego resulte realmente divertido hay que colocar trampas por todos lados. Trampas, trampas y más trampas. No lo tiene nada fácil el pobre de Pugsley... ➤





Los Addams regresan a la Super Nintendo en un cartcho que rebosa mala idea y humor negro por cada uno de sus megas.

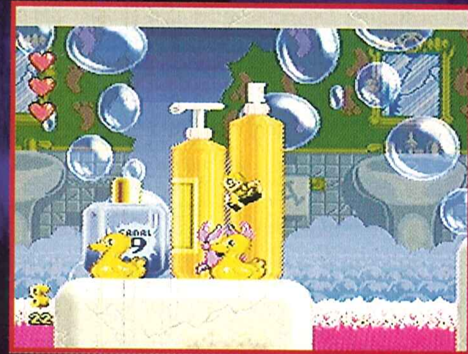




¡Al agua patos!



A Pugsley nunca le ha gustado bañarse, pero a partir de ahora le gustará menos todavía. El cuarto de baño de la mansión Addams esconde peligrosas criaturas entre las burbujas. Pero lo peor no son los patitos de goma asesinos. Las trampas de Wednesday te obligarán a recorrer una y otra vez el mapeado hasta dar con el bloque mágico adecuado. Al final, un buen chapuzón en las cloacas, unas cuantas prácticas de natación junto a gatos buceadores y una lucha contra un enemigo de largos brazos. ¿Qué más se puede pedir?.









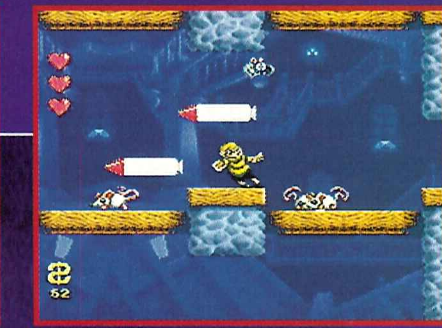


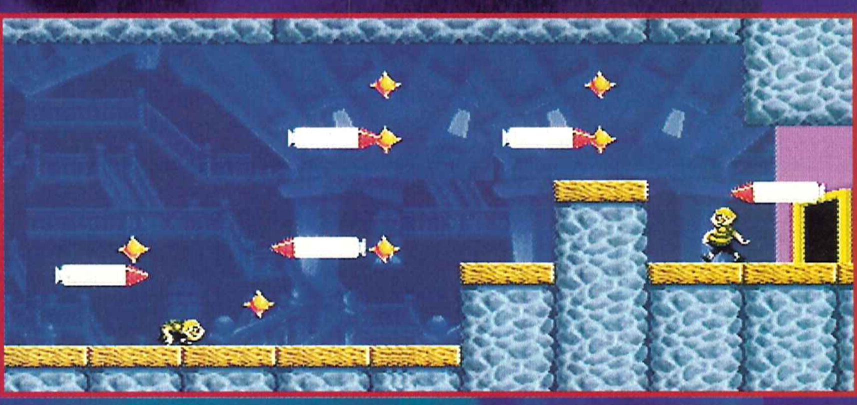


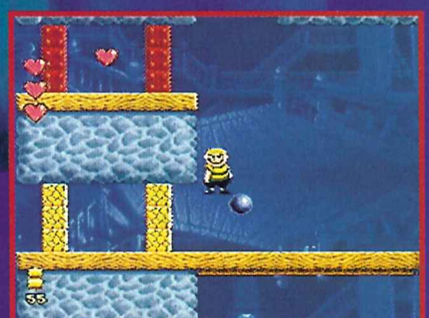
LO MÁS NUEVO

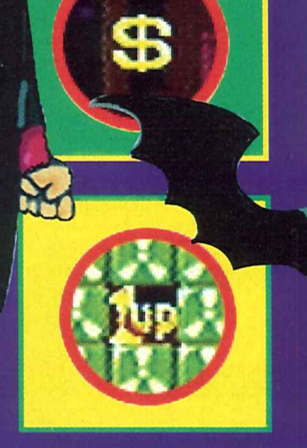
Desmadre en el desván

Ya te habrás dado cuenta -y si no, ya te la dará-, de que en esta casa nada es lo que parece. Por ejemplo, el desván es en realidad un campo de batalla en el que los cañones no dejan de disparar y los soldados son ratones lanza-quesos. Más enemigos te aguardan, pero ellos no son tu principal dificultad. El mayor obstáculo es que el camino está cerrado por fuertes paredes de ladrillo y la única posibilidad que tienes de derribarlas es subirte en las balas de cañón y desviar su trayectoria hasta que choquen con la pared.
Eso sí, procura no estar demasiado cerca cuando se produzca la explosión.











Cacharrillos variados

Prendidos de una telaraña o aparecidos por arte de birlibirloque encontrarás una serie de objetos que no debes dejar de coger. ¿Qué por qué? Pues...
*• **Corazón:** Rellenerá una de los contenedores de tu barra de energía.*
*• **Dinero:** Viajar con los bolsillos llenos de "money" pueden reportarte ventajas tan especiales como llenar tu barra de energía (25 dólares) o lograr una vida extra (100 dólares).*
*• **Vida Extra:** Para acceder a este jugoso ítem tendrás más de un problema. Normalmente están muy protegidos y puede que tengas que comerte un rato el coco antes de incluirla entre tus ventajas.*
*• **Interrogación:** Tocar una interrogación puede traer muchas ventajas. Desde la aparición de plataformas invisibles, o la desaparición de paredes molestas hasta la caída de una lluvia de dinero caída de "quién-sabe-ande". Siempre que veas úna, ¡a por ella! La sorpresa está asegurada.*

Y ya está. Ya estamos metidos hasta las orejas en un juego horripilantemente divertido capaz de poner la carne de gallina al más valiente de los valientes.

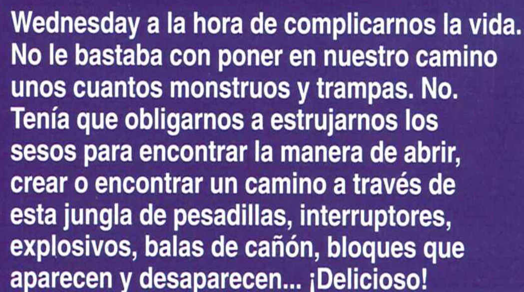
Pero no por los monstruos, que los hay, si no por su alucinate desarrollo, sus seis larguísimas fases y sus sorprendentes apariciones. Gráficos de miedo y melodías de pánico nos harán avanzar junto con Pugsley por el interior de una casa encantada donde lo diabólico es simplemente jugar. Porque las trampas que ha colocado Wednesday van desde bañeras de sangre hirviendo a guillotinas, fosos o plataformas invisibles. Y esto os podemos asegurar que no resulta nada fácil de superar...

Por otra parte, nuestros fantasmales enemigos forman una colección digna de una sala en el museo de los horrores: cocodrilos, ojos pustulentos, sapos, armaduras, ratas, patitos de goma... En fin ,lo indispensable para asegurar un dulce sensación de calma, paz y sosiego...

Pero lo peor (o lo mejor) es la asombrosa imaginación de Wednesday a la hora de complicarnos la vida. No le bastaba con poner en nuestro camino unos cuantos monstruos y trampas. No. Tenía que obligarnos a estrujarnos los sesos para encontrar la manera de abrir, crear o encontrar un camino a través de esta jungla de pesadillas, interruptores, explosivos, balas de cañón, bloques que aparecen y desaparecen... ¡Delicioso!

Por esto y por más cosas que nos callamos, Pugsley's Scavenger Hunt es un juego de habilidad máxima reservado exclusivamente para aquellos que sepáis mantener la sangre fria, los dedos calientes y las ideas claras.

Y a pesar de que os será difícil dejarlo, no juguéis más allá de la hora de los fantasmas. Quién sabe lo que podría ocurrir...

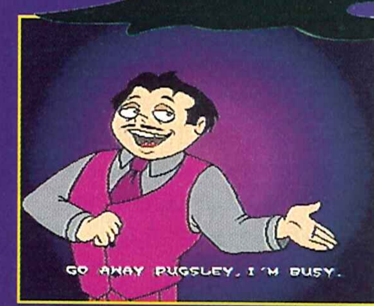










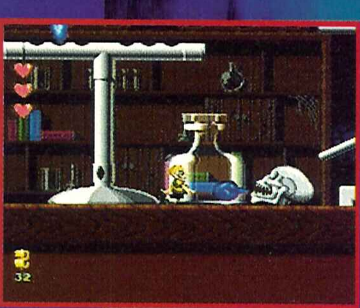


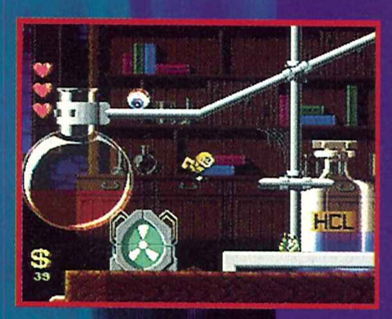
El laboratorio del terror

Entre matrices llenas de líquidos nauseabundos se encuentra la salida de este maloliente (imaginamos) laboratorio. Los experimentos fallidos del tio de Pugsley saltan de un extremo a otro de la mesa de estudio mientras que los ojos sanguinolientos y sapos escupidores te empujarán continuamente para impedirte buscar tranquilamente la clave del laberinto. Atención a las corrientes eléctricas y a las plataformas móviles. Y ten paciencia, porque las cosas todavía pueden ponerse peor...









Habitaciones secretas

A lo largo del juego podrás encontrar varias habitaciones secretas repletitas de dinero. La entrada puede estar invisible tras una pared o aparecer tras tocar la interrogación adecuada. Si te equivocas de interruptor también puedes cerrar el acceso. Presta atención y conseguirás ganarte unas pesetillas extra.







LO MÁS NUEVO

Guardianes de pesadilla

• **Dragón de Fuego:** *Te espera en el interior de la bola de cristal. Lo peor es que no deja de moverse de un lado a otro y pasarlo cuesta lo suyo.*
• **El Pulpo:** *Está "tranquilamente" refrescándose en la bañera. Lo complicado es mantener a Pugsley nadando y esquivando los pinchos de la pared.*
• **Araña:** *Aparecrá escondida en el laboratorio. No es demasiado difícil.*
• **Ratón asesino:** *En el desván los ratones campan a sus anchas. Esquiva sus lanzamientos de queso y estudia sus movimientos detenidamente para lograr evitarlos.*
• **La lavadora:** *La ropa sucia que se acumula en el sótano puede ser un arma terrible. Guardate de sus golpes.*
• **El Mago:** *Tras la terrible fase de la nieve se esconde el último enemigo. Un mago perverso que te pondrá las cosas muy, muy difíciles. Súbete a sus manos para poder saltar sobre él.*

Esta alocada familia nos va a hacer vivir en nuestra Super Nintendo momentos realmente divertidos, gracias a un juego cargado de terroríficos detalles de calidad a todos los niveles.





Terroríficamente genial

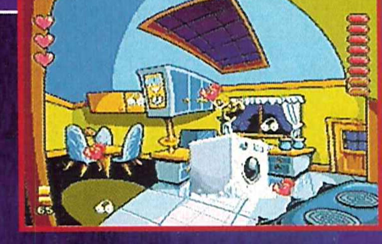
En esta ocasión la segunda parte a superado al primera. Y la ha superado de manera magistral. Un sonido (en stéreo) digno de alabanza y unos gráficos salvajes con un scroll alucinante lo convierten en un juego preciosista. Pero es que además de ser un maravilla audio-visual es una joya de la jugabilidad. Su enorme variedad de fases y enemigos y sus jugosas sorpresas os mantendrán pegados a la consola hasta más allá de la hora de las brujas.

Sólo hay un detalle que le baja puntos: su elevada dificultad. Aunque todo tiene su lado positivo, ¡así nos durará mucho más!

Teniente Ripley







La entrada al infierno

Si has conseguido superar con éxito las cuatro fases anteriores, es que estás preparado para enfrentarte a lo peor. Tendrás que avanzar a ciegas contando simplemente con la ayuda de una lámpara que llevas sobre la cabeza. El efecto tenebrista de la luz te sorprenderá por su genial realización. El ambiente es sin duda el más tétrico del juego y el mejor logrado, tanto a nivel gráfico como sonoro. Además tampoco es tan difícil...

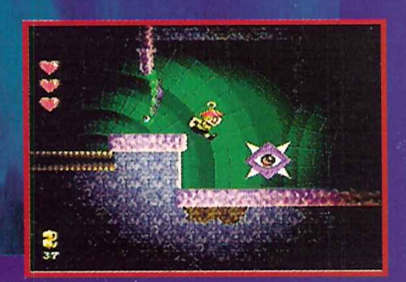






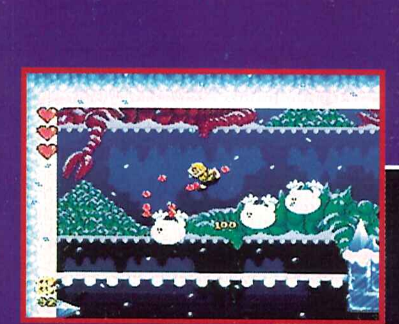






Puzzle sonoro

La misión de los bloques mágicos es prácticamente la misma que la de las interrogaciones, es decir, hacen aparecer o desaparecer plataformas y paredes. La diferencia estriba en que los bloques mágicos suelen aparecer en grupos y hay que golpearlos según una combinación fija. El sonido que producen los bloques nos avisará de si estamos acertando o nos estamos equivocando de combinación. Cuando sólo hay tres bloques la cosa es más o menos sencilla, pero cuando empiezan a aparecer grupos de hasta doce de estos interruptores juntos...







¡Escalofriante!

Esta última puerta sólo será accesible cuando hayas logrado acabar con las demás. Es la fase más difícil y la que más atención requerirá. El resbaladizo hielo opone el primer obstáculo, los enemigos el segundo, pero lo peor son los bloques mágicos. Ya estás acostumbrado a tener que golpear los bloques mágicos en un orden determinado para abrir caminos, pero ahora hasta diez bloques pueden formar una clave indispensable para seguir adelante. Además, están los hielos cortantes...











SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
OCEAN
Ocean
Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 7
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuaciones: 8
Megas: 8

Gráficos — 92
Nítidos, cuidados, sobresalientes en todos los aspectos. Os sorprenderán sus golpes de originalidad.

Música — 90
Las melodías en stereo que adornan el cartucho son un ejemplo más de la "magia" de la música.

Sonido FX — 89
Hay una gran cantidad de geniales efectos sonoros muy a tono con el juego.

Jugabilidad — 90
El fácil control del personaje tiene por contrapartida una dificultad de pánico.

Adicción — 91
Es casi tan difícil el juego como escapar a sus "encantos". Tienes cartucho para rato.

Total — 91
Horrorosamente genial. Fantasmagóricamente divertido. No hay duda de que os entusiasmará.

Lo Mejor
•La música, el color, el personajes, los enemigos, la originalidad: Todo.
•El scroll merece mención especial.

Lo Peor
•Su elevada dificultad puede hacerte perder la paciencia en más de una ocasión.



BUBSY

CON LANAS Y A LO LOCO

En un planeta recóndito y muy, muy frío llamado Rayon, habita una extraña raza de seres súper tecnificados. Son los Woolies, unas criaturas crueles y nerviosas que utilizan lana como carburante. Incansables, recorren la galaxia en busca de nuevos yacimientos «laníferos» donde hincar sus insaciables agujas de punto.

Los Woolies son egoístas, envidiosos y avariciosos, pero los peores de todos son las reinas Poly y Ester. Estas malvadas gemelas tienen continuamente al pobre doctor Nylon buscando y buscando nuevos planetas a los que despojar de sus reservas textiles. Y aunque nunca han sido hermanitas de la caridad, ahora están especialmente insoportables. La razón no es otra que la construcción de un nuevo motor de fibra de plasma que requiere gran cantidad de lana. El doctor Nylon no ha querido enojar a sus "forradas" majestades, y ha elegido un pequeño planeta muy rico en tan preciado material.

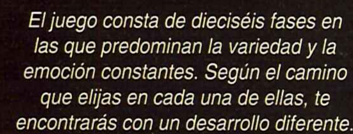
Rápidamente los Woolies se han puesto a tejer sus malévolos planes, pero no han tenido en cuenta que en ese planeta habita un heróico felino defensor de los oprimidos y amante de la lana. Se trata de Bubsy, el gato sin cola.

Nuestro héroe ha montado en cólera cuando ha visto aparecer los lanudos platillos de los Woolies en el cielo de su coto particular. ►








El juego consta de dieciséis fases en las que predominan la variedad y la emoción constantes. Según el camino que elijas en cada una de ellas, te encontrarás con un desarrollo diferente.







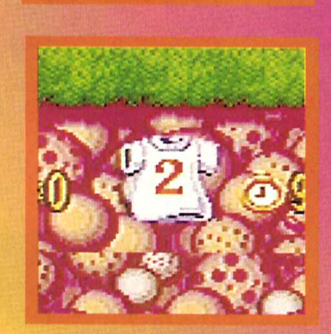


El felino más simpático desde los tiempos de Don Gato y de Isidoro hace su aparición en la Mega Drive con un cartucho repleto de diversión.

Un gato muy bien vestido

No te sorprendas si colgada de cualquier parte te encuentras una camiseta difícil de coger. Esta prenda otorgará a Bubsy alguna interesante ventaja que no debe desaprovechar. Las camisetas con número suponen una vida extra, y las que lucen signos de admiración suelen convertirse en un escudo de protección indispensable para pasar impunemente la fase. ¡No las dejes escapar!
















Por eso, se ha prometido a sí mismo no permitir que le vuelen ni un solo ovillo. Al fin y al cabo, es el gato más valeroso del universo conocido ¡Quitarle a él la lana!, eso está por ver.

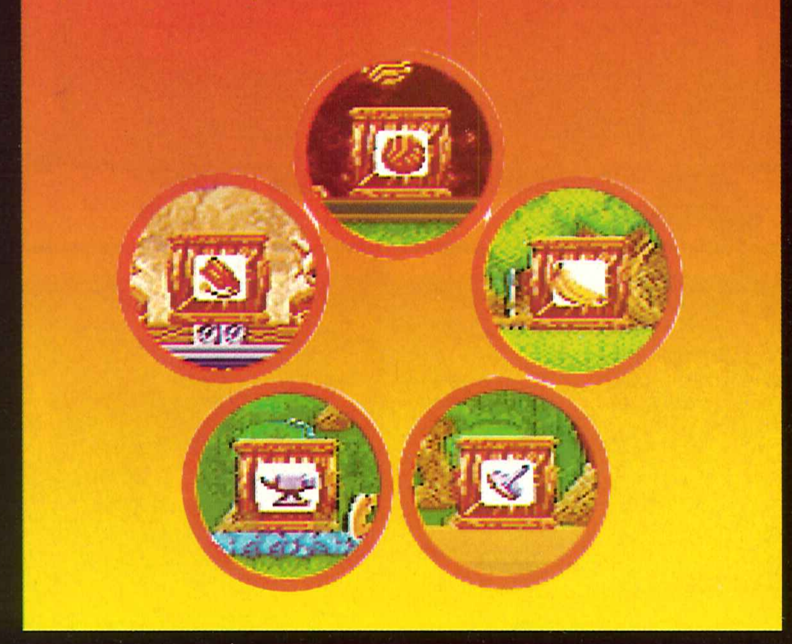
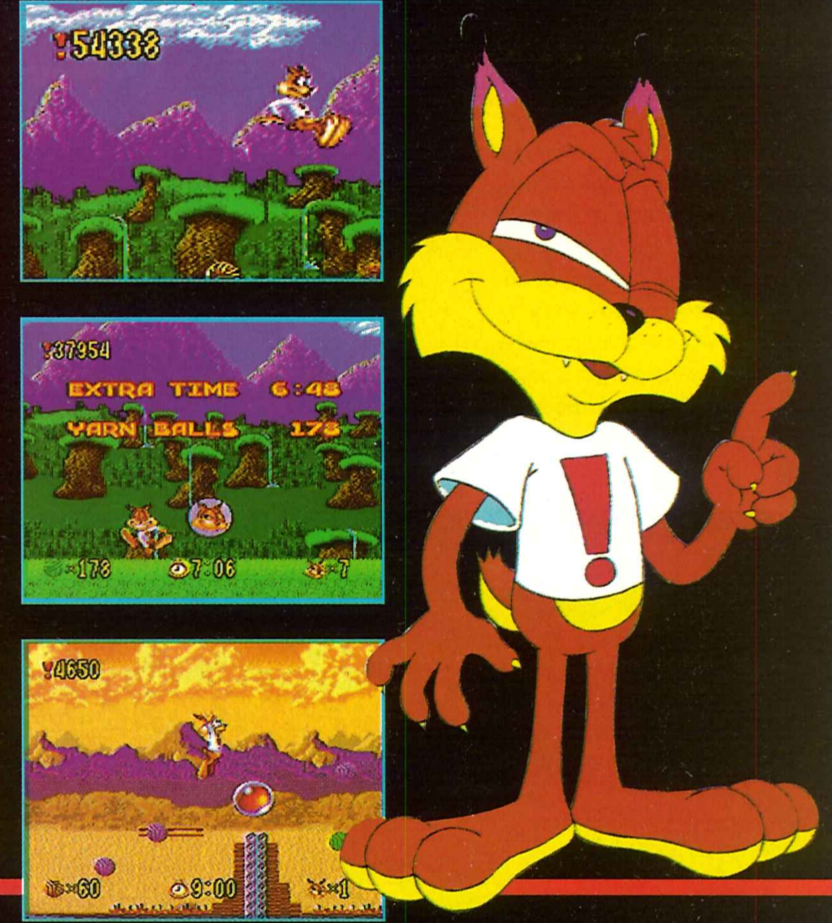
Echando un vistazo al extenso mapa del lugar, ha descubierto que tiene los ovillos distribuidos en dieciséis amplias zonas llenas de peligros. Así, no le queda más remedio que recorrerlas por entero, recogiendo su precioso material y quitándose de encima a las besuconas Woolies. Con un aplomo digno de Bogart y una agilidad que envidiaría el mismísimo Sonic, Bubsy a puesto zarpas a la obra. ¡Que tiemblen los marcianos!

La primera tarea consiste en atravesar la entrañable aldea, recogiendo sus ovillos de uso personal. Después, un divertido parque de atracciones nocturno será el encargado de volver loco a Bubsy, con sus «loopings» en la montaña rusa, sus portales transportadores y sus perritos calientes asesinos. Un par de atracos a un tren en marcha (sabor a western clásico), una visita al Gran Cañón, un peligroso río, un bosque lleno de sorpresas... este pobre gato no va atener un momento de respiro para saborear una buena sardina. Y, para complicar aún más las cosas, cada tres fases deberá enfrentarse a algún feroz platillo de las reinas Poly y Ester. Si no fuera por su enorme orgullo y valentía, seguro que se habría rendido antes de empezar. Pero claro, no podía quedar mal ante sus fans.

Pobre Bubsy, sin armas con que defenderse y usando sólo su felina agilidad, tiene una complicadísima tarea por delante. Menos mal que los gatos de este planeta tiene nueve vidas...

Cajas de sorpresas

A lo largo y ancho del extenso recorrido, Bubsy se topará con objetos de muy diversas clases, entre los que destacan unas cajas llenas de misterio. No dejes de mirar en su interior, porque puedes encontrar objetos que te vendrán de maravilla para llegar lejos en tu aventura.

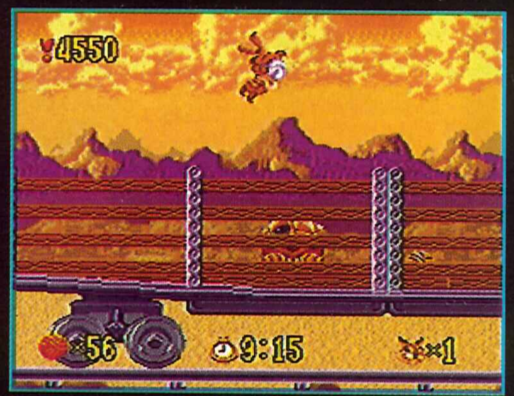



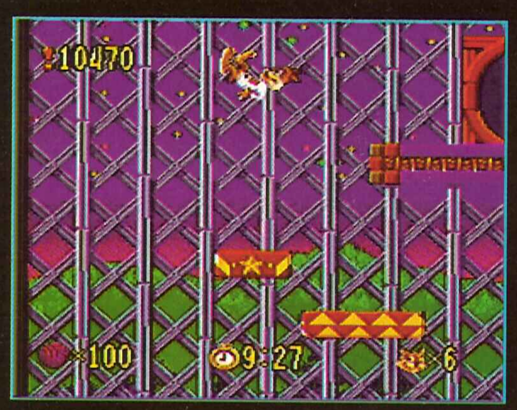












La batalla está servida. El valiente Bubsy habrá de enfrentarse a un numeroso ejército de peligrosos Woolies. ¿Cuenta con tu ayuda?









Viajar con comodidad

A pesar de su más que demostrada agilidad, Bubsy siempre ha sido un ferviente defensor de la ley del mínimo esfuerzo. Comodón como pocos, prefiere viajar en primera clase y, si es posible, alejado de los peligros que entrañan las grandes aglomeraciones.

Así, le gusta utilizar los aviones de la feria, los cochecitos de la montaña rusa, las balsas e incluso las islas flotantes con hélice incluida. Lo dicho, es capaz de inventar cualquier cosa con tal de poder descansar un rato.



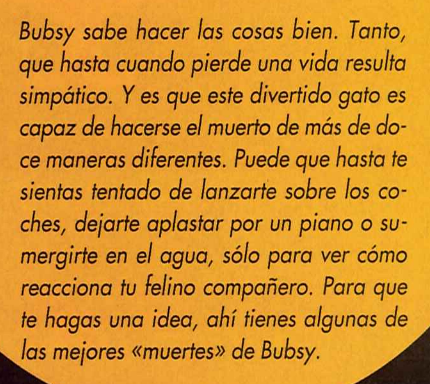












Mil y una formas de perder

Bubsy sabe hacer las cosas bien. Tanto, que hasta cuando pierde una vida resulta simpático. Y es que este divertido gato es capaz de hacerse el muerto de más de doce maneras diferentes. Puede que hasta te sientas tentado de lanzarte sobre los coches, dejarte aplastar por un piano o sumergirte en el agua, sólo para ver cómo reacciona tu felino compañero. Para que te hagas una idea, ahí tienes algunas de las mejores «muertes» de Bubsy.

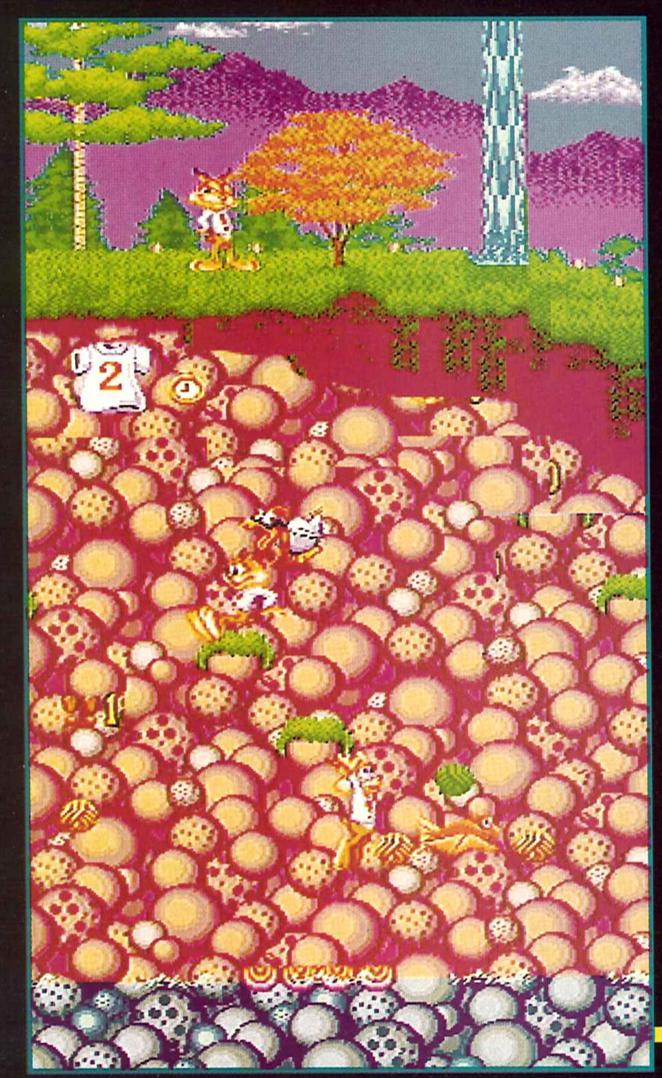












Los programadores de Accolade han sabido combinar la perfecta animación del personaje con una aventura que se caracteriza por su ritmo frenético en un sensacional cartucho.





















¡Y tiene bonus!

Eran inevitables unas fasecitas de bonus en las que aumentar las lanosas reservas de Bubsy. Para acceder a ellas, sólo tienes que encontrar la puerta adecuada. Lo difícil es ser capaz de mantenerse en la fase el tiempo suficiente como para que sea rentable haber entrado en ella.

Para recoger los ovillos, debes dejarte resbalar por los canales subiendo y bajando en el momento adecuado. Puede que las primeras veces no se te dé muy bien, pero no te desanimes.









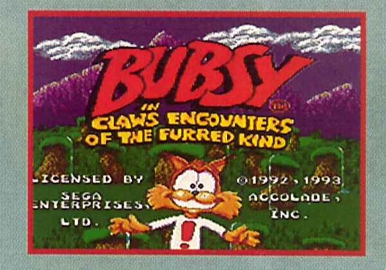
Mucho más que el gato

***M**ucho se ha hablado ya de esta felina mascota salida de los laboratorios de Accolade. Bubsy, por sí mismo, ya es más que digno de atención. Su simpatía y las animaciones con que se le han dado vida, dejarán satisfecho al más exigente.*

Pero además, detrás hay un juego vibrante, rápido y muy adictivo, capaz de enganchar a la consola a todo jugador con ganas de divertirse. Larguísimas fases con múltiples alternativas de juego, un scroll muy suave y una enorme jugabilidad son algunas de las sorpresas que te tiene reservado este cartucho. No dejes de experimentarlas.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
ACCOLADE
Accolade

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 9
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 91
Un scroll suave y unos gráficos bonitos y llenos de color, especialmente todo lo que rodea a Bubsy.

Música — 89
Alegre, amena y divertida. Hay un "pero": al ser fases tan largas, las melodías acaban cansando.

Sonido FX — 89
Acompañan sin hacer grandes alardes. Muy bien por las voces digitalizadas al principio de los niveles.

Jugabilidad — 92
Todo jugabilidad. Fácil de manejo, cómodo, apasionante... en una palabra, genial.

Adicción — 92
Los passwords facilitan mucho la tarea. Pero, si no os importa os dejo, tengo el juego en pause...

Total — 91
Altamente recomendable. Sobre todo para los viciosos de las plataformas, la velocidad y el ritmo frenético.

Lo Mejor
- Bubsy, sus muecas y animaciones.
- Que las fases varíen sustancialmente según el camino que elijas.
- Los passwords.

Lo Peor
- La música acaba siendo cansina.
- A veces los decorados se hacen un poco repetitivos.





REGRESO A GOTHAM CITY



BATMAN RETURNS

Poco tiempo después de que Gotham City tuviera el inmenso placer de presenciar el final del malvado Jocker, la ciudad se enfrentaba a un nuevo enemigo, aún más peligroso. ¿Quién podía poseer un alma tan corrompida como para arrastrar a sus espaldas más de 30 terribles crímenes? ¿Quién era el dueño de aquella desquiciada mente, capaz de idear un plan de conquista tan descomunal? ¿Quién podía tener el valor de enfrentarse a esa figura negra y tenebrosa que responde al nombre de Batman? La respuesta era sencilla: «El Pingüino».

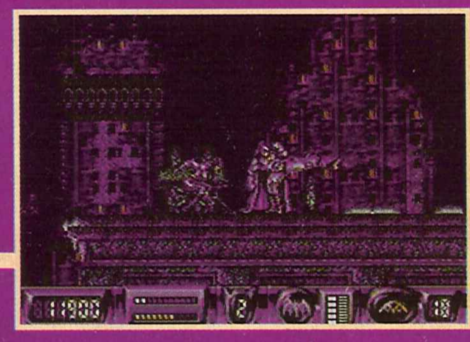
Este famoso y peligrosísimo delincuente había formado la banda criminal más poderosa de la historia de Gotham. Sus numerosos secuaces se habían encargado de dominar las autopistas, los edificios e incluso la alcantarillas de la ciudad. Sólo Bruce Wayne, transformado en el alucinante hombre-murciélago conocido como Batman, estaba capacitado para echar por tierra los siniestros planes de la Banda del Triángulo Rojo. Aunque para ello tuviera que hacer frente a los encantos de la bella traidora Catwoman, que intentaría dificultar la labor del héroe. El que lo consiga o no es algo que sólo el tiempo y el destino pueden desvelar...

Por fin, amigos. Después de un par de números anunciándoos este juego en diversas secciones, tenemos el inmenso placer de introducir en "Lo más nuevo" esta nueva versión de Batman. Se trata, ni más ni menos, que de uno de los lanzamientos más importantes de la salida del Mega CD. ¡Y vaya lanzamiento!

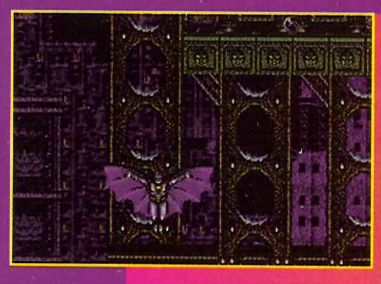
Como ya os hemos contado en alguna ocasión , el formato ➤

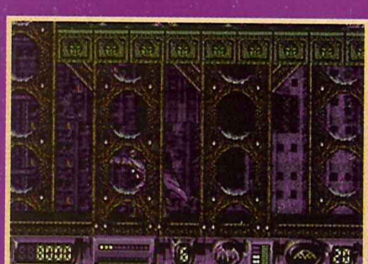














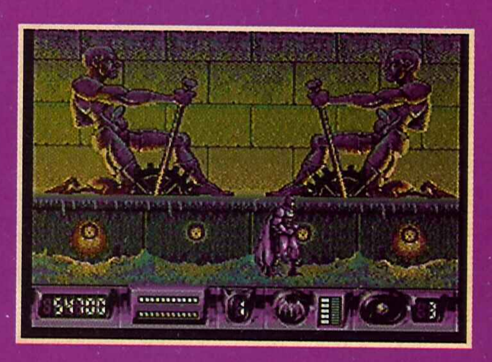
Movimientos especiales

A veces un simple salto no sirve para alcanzar los lugares más inaccesibles. Es entonces cuando habrá que echar mano de dos recursos para superar los obstáculos. Por un lado, se puede utilizar la capa de Batman para planear durante cierto tiempo, pulsando A y B simultáneamente, después de apretar el botón de salto. Y para escalar por los edificios, existe un gancho muy funcional que aparece pulsando el botón D hacia arriba y dos veces el de salto.

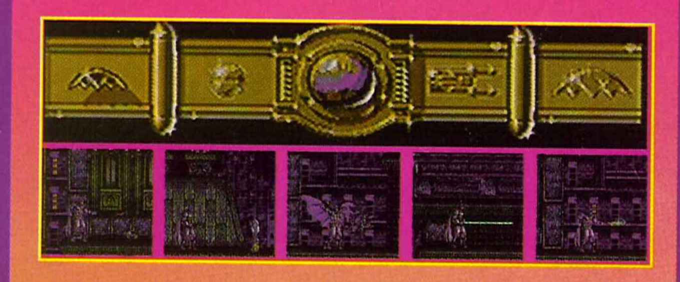


El primer enemigo "fuerte" de las fases de plataformas es la atractiva y peligrosa Catwoman. Os aconsejo que recarguéis vuestras armas. Seguro que os hacen mucha falta.





Los "juguetitos" de Batman

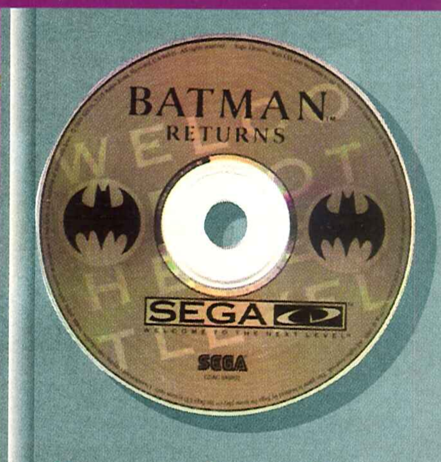


Aunque la fuerza y la agilidad de Batman son toda una garantía, no son suficientes armas para derrotar a la tropa de enemigos que le esperan. Por eso, el héroe va bien preparado con una serie de instrumentos ideados por él mismo:
1. Batarangs. Bastante rápidos pero de escasa efectividad con los enemigos fuertes.
2. Bombas de humo. Resultan muy espectaculares, pero tienen un corto alcance.
3. Enjambres de murciélagos. Un arma superpoderosa y terroríficamente devastadora, aunque bastante escasa.
4. Pistola de gancho. Aparte de su función para escalar paredes, el gancho puede ser utilizado como arma letal.
5. Super-Seeking Batarang. Muy efectivo y dotado de un dispositivo de localización inmediata del enemigo.
Y no olvidéis que para recargarlos y que no pierdan su efectividad, debéis recoger los items que encontraréis por el camino.



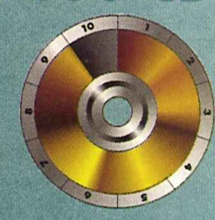






Espectaculares efectos visuales bajo una música sublime.

GRÁFICOS CD



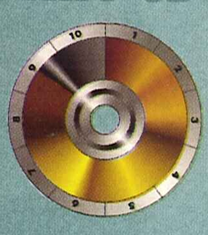
El auténtico bombazo a nivel gráfico se produce en las fases de conducción. Un regalo para la vista con efectos de rotación, acercamientos, cambios de escala de objetos independientes y una definición y ambientación escénica realmente impresionantes. Lástima que en las fases de plataformas no se haya llegado a este nivel.

SONIDO CD



En la actualidad, ninguna banda sonora puede equipararse con la de este juego. Simplemente perfecta, con unos arreglos y un sonido que ya quisieran muchos grupos actuales. Además, es tan apropiada que parece que el propio juego se haya realizado en función de la música. Los efectos de sonido en las explosiones son para quitarse el sombrero.

MEMORIA CD

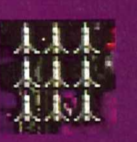


Está claro que la mayor parte de los megas con que cuenta este compacto han ido a parar a las fases de conducción, no por la duración, que es exactamente la misma, sino por la diferente calidad técnica de ambos modos de juego. Una mayor dosis de memoria en las plataformas hubiera tenido como consecuencia una maravilla en forma de vídeo-juego.

LO MÁS NUEVO

Armas poderosas





Los misiles, además de ser las armas más potentes, son un bien escaso. Cada vez que comencéis una vida, vuestro arsenal constará de cinco misiles. Sin embargo, este número se puede incrementar recogiendo los cubos de basura que lleven marcado el logotipo del murciélago, que aparecerán a lo largo de la carretera. De esta forma, podréis conseguir hasta nueve. Eso sí, os aconsejo que los guardéis para los enemigos finales.

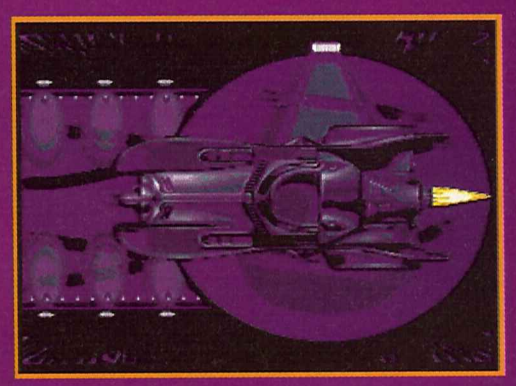
➤ estructural del compacto se divide en dos partes. Por un lado es una aventura plataformera, y por otro un juego de conducción y disparo. Sabiamente, los programadores han introducido la posibilidad de completar ambos modos por separado, o bien realizarlos al unísono («full game»). En las fases de plataformas, y en medio de un fantástico decorado que recrea el tétrico y misterioso ambiente de Gotham City, Batman deberá recorrer los lugares más recónditos de la ciudad eliminando todo tipo de enemigos, hasta llegar a su enfrentamiento con «El Pingüino».

Pero lo mejor viene después. Las fases del batmóvil o el baskiboat constituyen uno de los mejores espectáculos que se hayan podido ver en un videojuego. Atravesando las fastuosas calles de la ciudad (o las alcantarillas, en el caso del Baskiboat) el recorrido os introducirá en una trepidante carrera donde la acción no tiene limites. Sólo la simple conducción es digna de cualquier "juego de coches" al estilo «Out Run». Claro, que además aparecen unos cuantos indeseables motorizados que convierten el camino en una súper-batalla a 150 millas por hora.

En definitiva, una auténtica maravilla en 3D que supera todo lo visto hasta ahora en su estilo. Si eres el dichoso poseedor de un Mega CD, no sé a qué estás esperando.









El brutal realismo de todo el recorrido conlleva una gran confusión al producirse varias explosiones a la vez. En ese momento lo más prudente es mantener la cabeza muy fría, y no perder el control del vehículo. Claro, que la práctica será vuestra mejor ayuda en esta aventura.












En los últimos kilómetros de la segunda fase, os espera un oscuro y tenebroso túnel repleto de peligrosos enemigos.

Todos los escenarios han sido cuidadosamente realizados. El ambiente tétrico y misterioso es fascinante.





La primera batalla

Al final de la primera fase, en el área 6, os encontraréis con un curioso y agresivo coche de bomberos con el que todo el arsenal al completo no bastará para derribarlo. Veréis que de vez en cuando el camión abre sus escaleras laterales, donde se encuentran seis bomberos sentados. Tendréis que tirarlos uno a uno, impactando con la parte frontal de vuestro batmóvil. No os desesperéis; a la decimonona vez es posible que lo consigáis.





Un lujo en CD

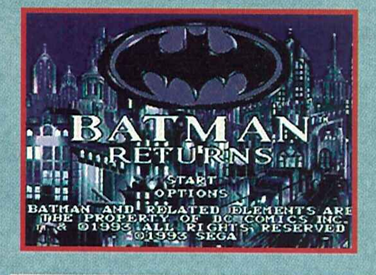
***B**atman Returns representa fielmente lo que se puede esperar del Mega CD, sobre todo en las fases de conducción: rapidez, extraordinario efecto 3D, gráficos de lujo, acercamientos, movimientos ultra reales, explosiones "de película"... Y para colmo, los vehículos son muy manejables, lo que no quiere decir que el juego sea fácil.*

En cuanto a las fases de plataformas, la cosa cambia. No es que estén mal realizadas (es más, rayan a un gran nivel), pero comparándolas con las anteriores, salen perdiendo. De todos modos la impresión general es sobresaliente, y con juegos como éste el éxito del Mega CD está asegurado. Un dato: la banda sonora es la mejor que han escuchado estos santos oídos (creo que ya lo he dicho en alguna ocasión, ¿no?).

Lolocop



MEGA CD



ARCADE
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3, 5 ó 7
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3
Megas:

Gráficos — 93

Un auténtico lujo pleno de definición, movimiento realista y de una realización sublime.

Sonido — 89

Como otros aspectos, mejor en las fases de conducción que en las plataformas.

Jugabilidad — 90

La alta dificultad del juego no empaña su enorme manejabilidad.

Adicción — 90

Completar las diez fases es una proeza, pero la emoción os mantendrá pegados al mando.

Total — 93

Si las plataformas hubieran estado a un mayor nivel, sería una auténtica obra maestra.

Lo Mejor

- Toda la realización técnica en general.
- La excelente banda sonora.
- Las fases de conducción.

Lo Peor

- No haber llegado al mismo nivel en las plataformas.





EL CABALLERO DE LA ALEGRE FIGURA

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

SEGA MEGA DRIVE





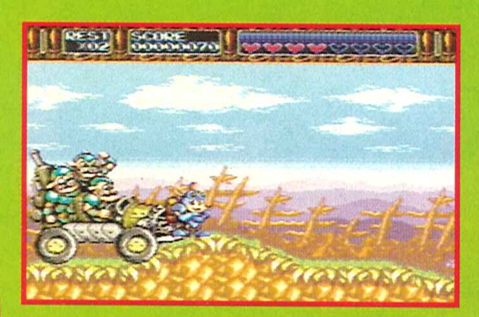


Un nuevo personaje hace su aparición en las pantallas consoleras de medio mundo de la mano de la compañía Konami. Armado con su espada lanzallamas y la turbopropulsión a chorro, Sparkster pronto llegará a convertirse en un mito dentro del universo de la diversión y jugabilidad.

¿Que quién es Sparkster?, ¿de dónde viene?, ¿adónde va?, ¿es alto, bajo, feo o guapo? Sparkster es un ratón huérfano adoptado por el señor Mifune Sangelo, uno de los siete magos que gobiernan el Reino de Elhorn y creador de los Rocket Knight intrépidos guerreros que cuidan de la perfecta armonía del reino. Como su padre y sus hermanos adoptivos, tendrá como principal misión la defensa de sus roedores vecinos ante todos los peligros que puedan acecharles.

Ahora, este joven ratón va a enfrentarse a su primera misión de envergadura, pues uno de los siete magos, Dark King, se ha rebelado. Cansado de llevar una vida tranquila, ha secuestrado a la encantadora ratona Quesita, sobrina del señor Mifune, y con ella ha iniciado un largo viaje a lo largo del reino del Cerdo Rechoncho.

Durante su aventura, Sparkster deberá recorrer más de treinta zonas diferentes, a cuál más bella y peligrosa. Para empezar, los ingenios mecánicos creados por la malvada mente de Dark King ➤

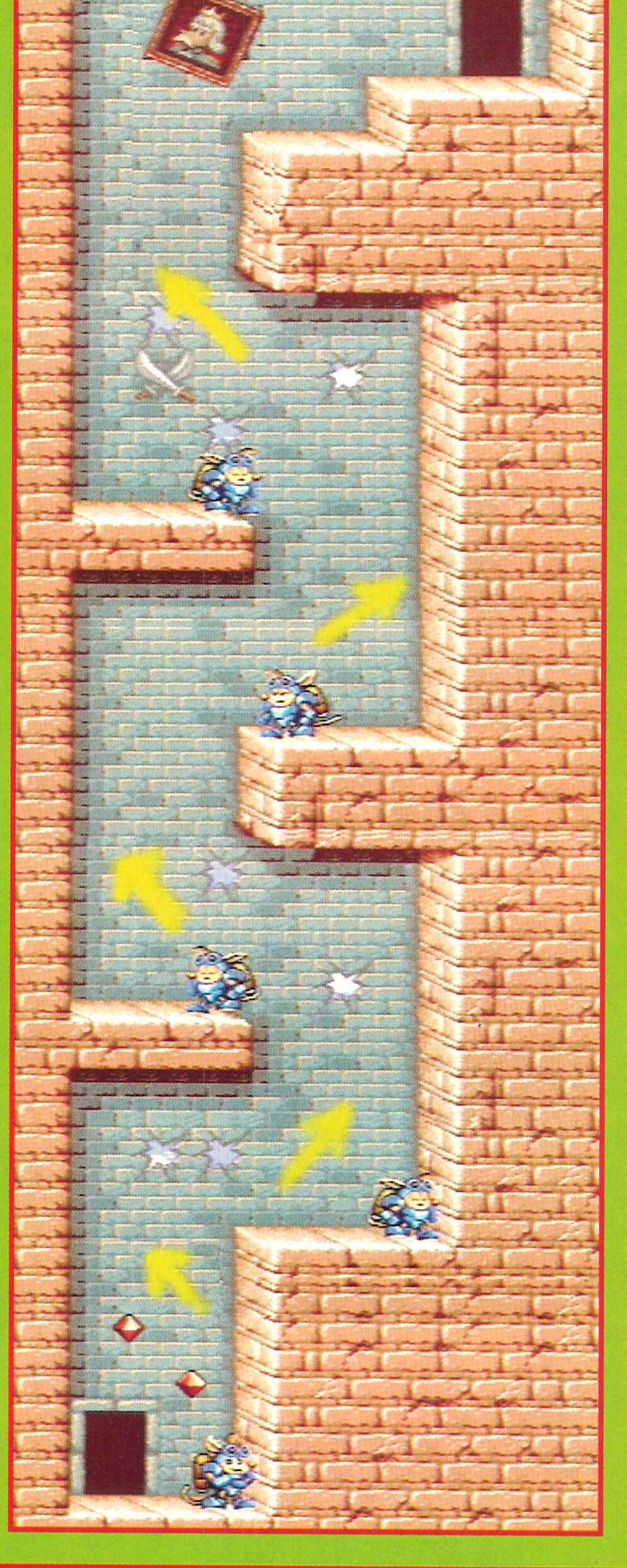






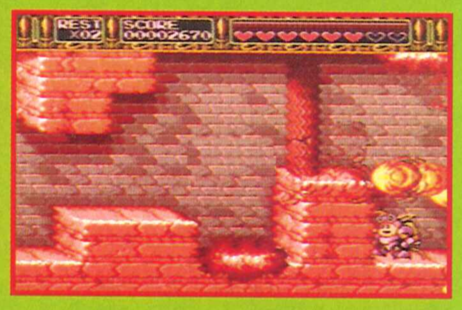


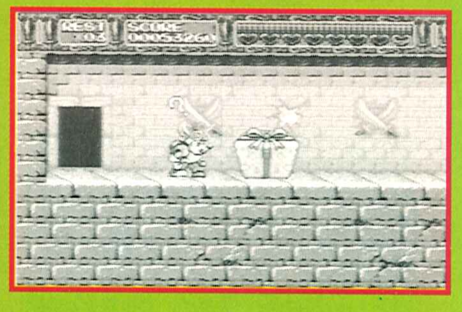


















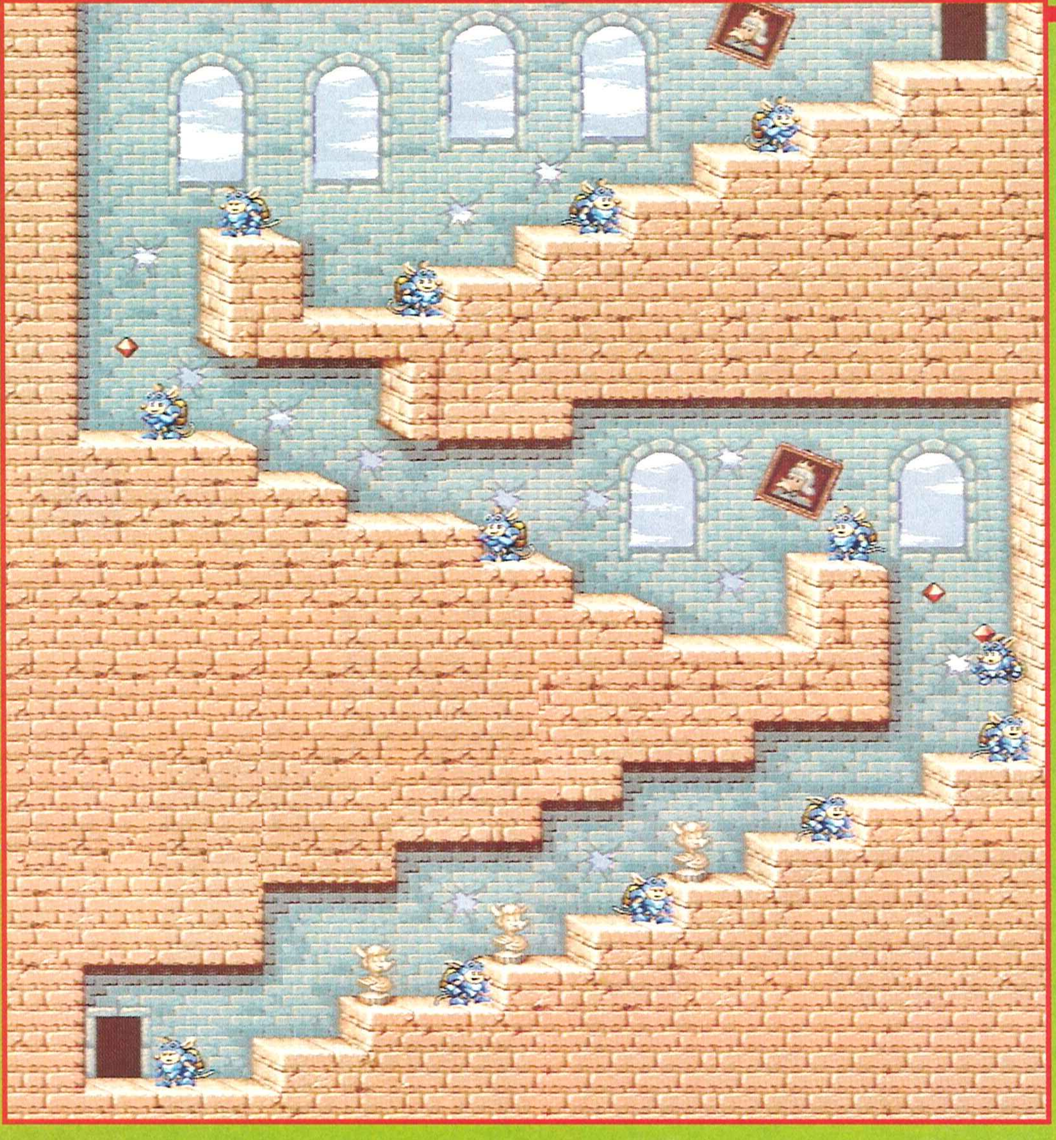
Para repóner fuerzas

He aquí cuatro tipos de items con los que hacer más gratificante la aventura:

- 1UP. El más importante de todos. Te proporciona una valiosa vida, imprescindible para continuar el juego mucho tiempo.
- CONCHA DORADA. Te repone la barra de energía. Suelen aparecer antes de enfrentarte a los súper enemigos.
- MANZANAS. Están formando hileras de cuatro o cinco, localizadas en lo más alto de las plataformas. Cada manzana te rellena un espacio de la barra de energía.
- DIAMANTES. Sin duda, son los items menos importantes, pues sólo te dan puntos de bonus y poco más.





















intentarán frustrar los nobles fines de nuestro pequeño héroe. Locomotoras chifladas, cangrejos robots, serpientes acuáticas, enormes sardinas tragonas, payasos mecánicos y muchos más enemigos de peso, trataran de impedir que el simpático roedor continúe su aventura.

Pero no acaba aquí la historia, pues una vez terminado el primer nivel de dificultad, deberá empezar con el segundo, mucho más complicado pero que incluye una sabrosa recompensa. Así, hasta completar las siete fases, con al menos tres subniveles cada una, de que se compone el juego.

Si eres un amante de las aventuras más increíbles y de abatir a los enemigos más malvados, Sparkster te está esperando con los brazos abiertos para que le ayudes a rescatar a su ratoncita. Y al mismo tiempo podrás alcanzar un elevado grado de diversión, como pocas veces habrás tenido la oportunidad de disfrutar.















No creas que si consigues superar el primer nivel lo demás va a ser pan comido, porque las siete fases de que consta el juego son completamente diferentes entre sí. Así que yo de ti no me confiaría...



Hay un ratón en mi consola

Los responsables de Konami han decidido adoptar a este simpático ratón de espada en ristre como su abanderado. Y la verdad es que han acertado de pleno en la manera de hacerlo. El juego en sí es muy completo, con fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha. En cuanto al pequeño ratoncillo guerrero, es bastante manejable, dotado de una animación acertada y con ciertos toques de humor.

«Rocket Knight Adventures» está concebido para continuar la saga con nuevas aventuras, cosa más que probable al tratarse de la mascota de una compañía como Konami. Y recuerda la consigna: "juega y diviértete como una sardina con orejas".

Boke

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
KONAMI
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 2 ó 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3 ó 5
Megas: 8

Gráficos — 90
Muy coloristas. Además, las fases son un dechado de originalidad y no se repiten los escenarios.

Música — 89
Extraordinaria. Con 24 sintonías y un tema muy marchoso que se acopla perfectamente a la acción.

Sonido FX — 82
De los aspectos menos cuidados del cartucho. No tiene ningún efecto digno de mención especial.

Jugabilidad — 90
La animación del protagonista y la variedad de fases, gráficos y enemigos te ayuda a jugar.

Adicción — 91
El punto justo de dificultad lo hace tremendamente adictivo, así como la variedad de las fases.

Total — 90
Konami ha dado en la diana con este personaje. Un juego sin novedades de relumbrón, pero muy completo y bien acabado.

Lo Mejor
- La variedad y colorido de los gráficos.
- La laga duración de las fases.
- Los súper enemigos, muchos y muy variados.

Lo Peor
- Los efectos de sonido.
- Algún que otro ingenio mecánico, te las ves muy negras para superarlos.

LO MÁS NUEVO

ALIEN 3

COMO VIEJOS ENEMIGOS

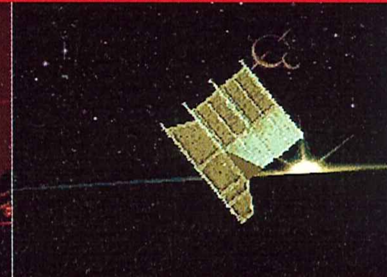
La saga de Alien llegó al cine rompiendo todos los moldes. La mezcla de ciencia ficción, suspense y monstruos alienígenas atrajo sobre sí un montón de éxitos. Sigourney Weaver saltó a la fama, y con ella se realizaron dos películas más. La segunda parte, de acción, tiros y mucho, mucho bichejo, tuvo tanto éxito como la primera. Lástima que no se pueda decir lo mismo de «Alien 3», que dejó una sensación de fiasco a todos los amantes de la saga. Pues bien, os parecerá extraño, pero si este juego hubiera salido antes que la película, el éxito del film podría haber sido mayor. Pocas veces nos encontraremos con un cartucho que, avalándose en un título peliculero, no se haya dormido en los laureles del nombre y haya mejorado tanto, tanto a su mentor. Y éste es el caso.

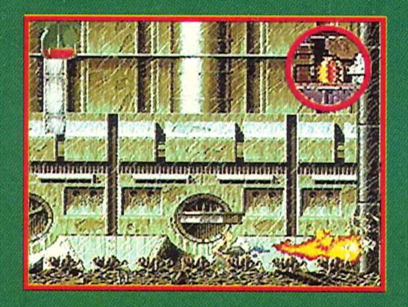
La increíble calidad de este juego salta a la vista con sólo observar la genialidad de los gráficos. Ripley está perfectamente animada y todos sus movimientos cuidados hasta el último detalle. Los decorados son lúgubres, oscuros y nebulosos con todo el estilo alien. La música, envolvente, tétrica, dura, completa la angustiosa sensación que debe dar toda aventura de monstruos que se precie. Pero todo esto no es la principal virtud del cartucho. Si esperabais una mecánica similar al también estupendo «Alien 3» de Mega Drive, desengañaos; este juego no es una simple misión de rescate, es eso y mucho más. Comprobadlo.

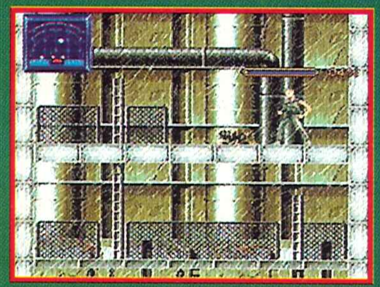
Abandonados en los corredores del Fiorina 161, vuestra primera tarea será encontrar el terminal del ordenador. Luego, éste os propondrá una serie de misiones, que tendréis que realizar para poder acceder al siguiente nivel del juego. Podéis elegir el orden, pero tenéis que ➤

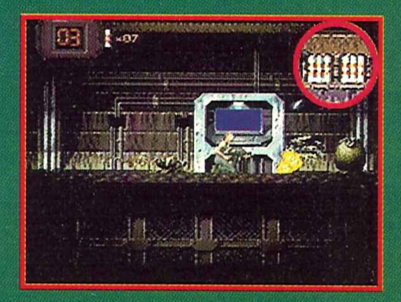
NINTENDO SUPER NINTENDO

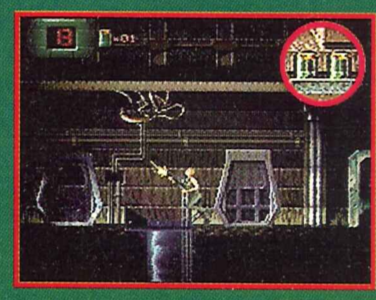












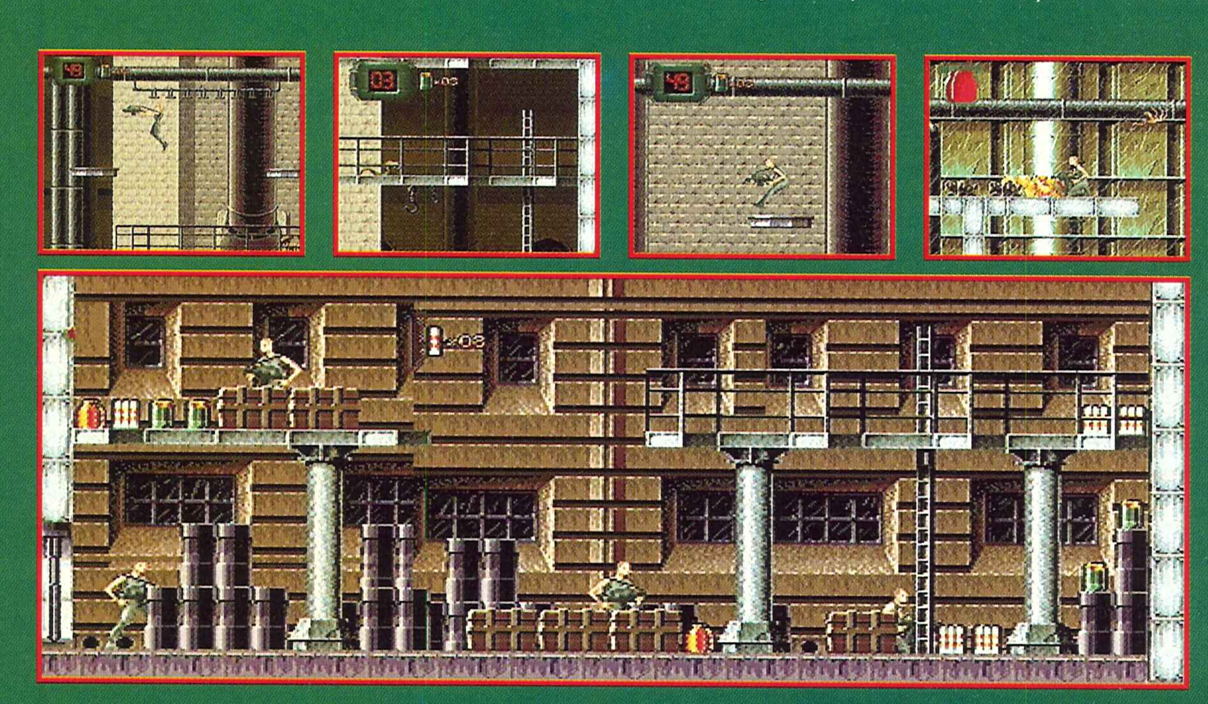
Una mujer de armas tomar

La Teniente Ellen Ripley dista mucho de ser una damisela indefensa. Sabe muy bien cómo actuar en cada momento y va armada hasta los dientes.

- Su manejable arsenal se compone de un moderno fusil de asalto con lanzagranadas incluido y un potente lanzallamas. Un sensor de movimiento que indica la cercanía de los aliens completa el equipo de Ripley.

- Para que el armamento sea eficaz, debe procurar no malgastar las municiones y proveerse de nuevos cargadores.

- En cualquier lugar del Fiorina puede encontrar la ansiada munición. Pero también hay salas de armas muy recomendables de visitar cuando las reservas están bajas.



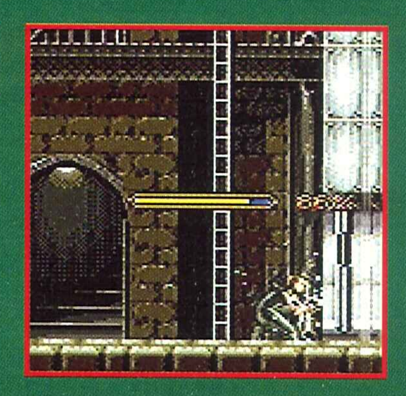
La apasionante saga que narra las luchas entre la Teniente Ripley y unos extraños seres alienígenas vuelve a la Super Nes. Y lo hace con una versión llena de virtudes, que supera, en mucho, a la película en que está basada.

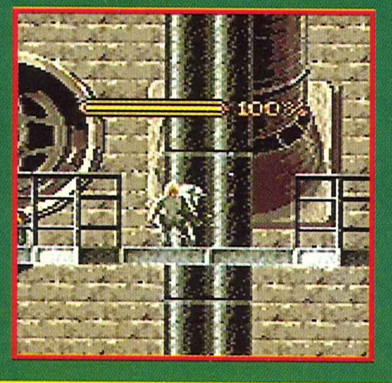


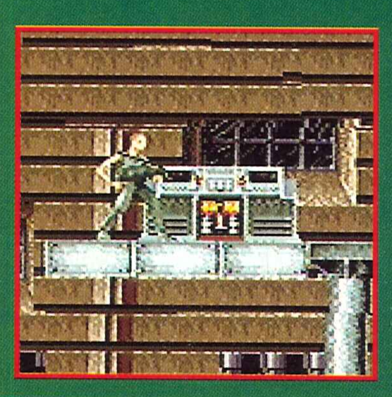


Ni un minuto de descanso

Tratar de encarrilar las cosas en la prisión Fiorina no es tarea nada fácil. Moviéndote de un lado para otro y sin pararte a respirar, deberás ir completando los trabajos que «amablemente» te ofrece el ordenador. Puedes esperarte cualquier cosa, como rescatar a los prisioneros o destruir los huevos de alien. Lo que ya empieza a salirse de lo habitual es que tengas que soldar tuberías, sellar puertas, arreglar fusibles, buscar los recambios del generador y repararlo.... En fin, que hay que ser un manitas para enfrentarse a los peligros de este cartucho.



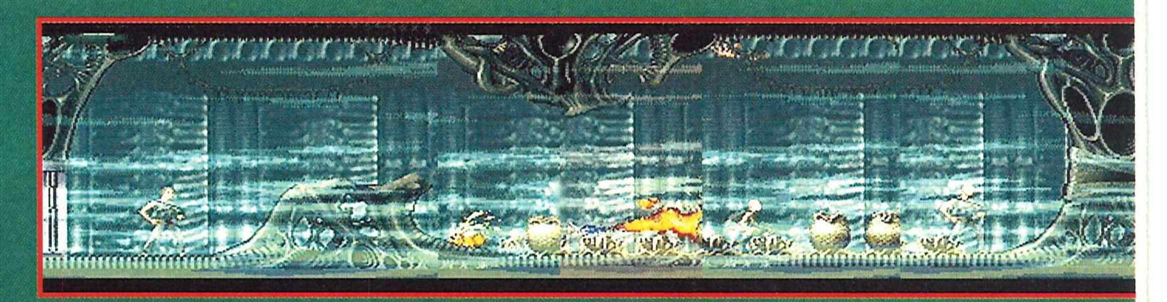








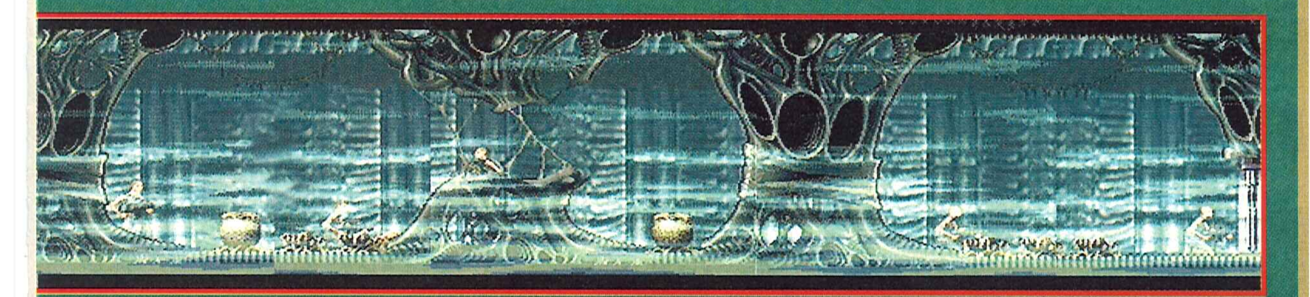
LO MÁS NUEVO

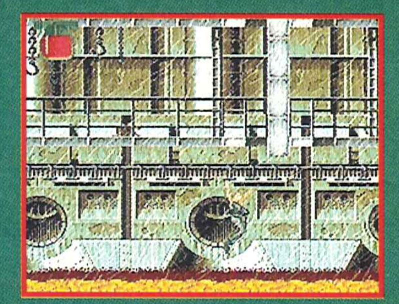


concluirlas todas. Algunos de estos trabajos son cortos y sencillos, como las labores de reparación (soldar tuberías o reconstruir cajas de fusibles); otras son largas y complicadas, como rescatar a los prisioneros, destruir los huevos de álien y sellar las puertas. Estos continuos cambios de objetivo dotan al juego de una enorme variedad y flexibilidad. Os obligarán a cambiar de estrategia con tanta rapidez como con la que se mueven los aliens. Ésa es otra, aliens de todos los tamaños y en todas sus fases de crecimiento aguardan agazapados en cualquier recodo. Inmejorables.

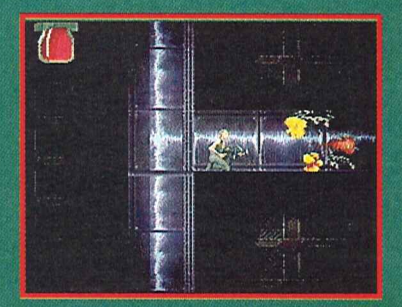
Plantados delante de este juego, encontraréis imposible frenar los nervios. Desde cualquier esquina puede saltar el "estrujacaras" encargado de quitaros hasta la última gota de energía. En cualquier momento pueden agotarse las municiones y quedar a merced de los xenomorfos...

Rápido, vibrante, pura acción y puro nervio, será un reto digno de los mejores jugadores. Quizá sea demasiado duro para los menos valientes o los menos curtidos. Pero, ¿qué más da si todos los demás podemos disfrutar de la genialidad de un súper cartucho?





Aliens de todos los tamaños pueden estar esperándote detrás de cualquier tubería.



Mejor que la película

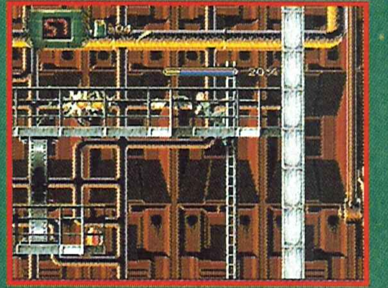
No sé qué decir, me he quedado sin palabras. Quizá sea porque todavía estoy sumergida en la tétrica atmósfera del juego o porque estoy absorbida por su desarrollo. O quizá se trate simplemente de que pienso que lo que yo os pueda decir se quedará corto cuando todos vosotros disfrutéis de este cartucho. Sí, por si no se me ha notado ya, he de reconocerlo: estoy entusiasmada.

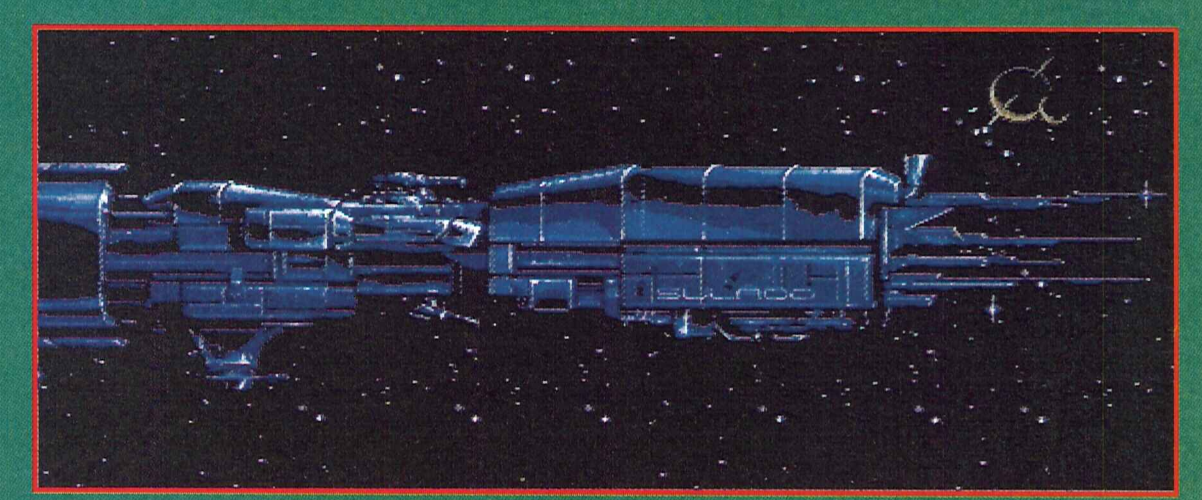
Pensaréis que es bastante fácil que me entusiasme delante de un alien (sobre todo llamándome como me llamo), pero más bien diría todo lo contrario. Precisamente porque me apasionan los aliens, he estado buscando con lupa algún defecto al juego, pero no he sido capaz de encontrar ninguno que pudiera echarme para atrás. Y es que esta nueva versión que nos trae Acclaim es rápida, vibrante, adictiva, variada y una gozada visual. Tiene, en definitiva, todas las virtudes de que carecía la película en que está basada.

Teniente Ripley

La variedad e intensidad de las misiones hacen que el ritmo de la aventura sea frenético, sin dar un momento para que tus dedos puedan descansar.







SUPER NINTENDO



ACCIÓN
ACCLAIM
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos 91
La combinación de luz y ambientes, la perfecta animación de Ripley y un scroll suave. ¿Quieres más?

Música 90
Las melodías son angustiosas y envolventes, acordes con un juego que es todo eso y mucho más.

Sonido FX 89
Algunos sonidos, como la entrada de los cargadores en el fusil o el lanzallamas, están muy logrados.

Jugabilidad 92
La variedad de misiones y sus sorprendentes conclusiones agilizan tanto el juego que te asombrará.

Adicción 91
El angustioso ambiente creado a base de efectos de luz y sonido te atrapará sin remisión.

Total 91
Se ha sabido captar perfectamente todo el sabor de la trilogía cinematográfica: suspense, emoción y mucha acción.

Lo Mejor
- Ripley y los aliens.
- La originalidad y variedad de la misiones y decorados.

Lo Peor
- Que haya tantos y tantos aliens por todos lados.

GUNSTAR HEROES

DOS HÉROES Y UN DESTINO



No hace mucho tiempo (¿o sí?), la envidiada paz del planeta Raticulín fue perturbada por un grupo de malvados personajes, que al mando de un ejército incontable, trajo la desdicha y la corrupción a aquel pacífico lugar. Lo que antaño habían sido aldeas, ahora parecían centros de reunión de "hooligans" en pleno derby. Y es que Raticulín poseía las riquezas más deseadas por los mercenarios de la galaxia: oro, bronce, mercurio, pelotas de golf..., y estos no tardaron mucho tiempo en conocer el gran secreto del gran Micael, dios de los Ratuculinos.

Sin embargo, después de unos cuantos meses de descontrol y dominio de los canallas invasores, la llegada de un par de héroes "al estilo americano" no se ha hecho esperar. Ellos se han dado a conocer como los Gunstar Heroes, y son un par de jóvenes con muchas agallas que, con la ayuda y los sabios consejos de su viejo y chiflado maestro se han propuesto acabar con la cruel tiranía.

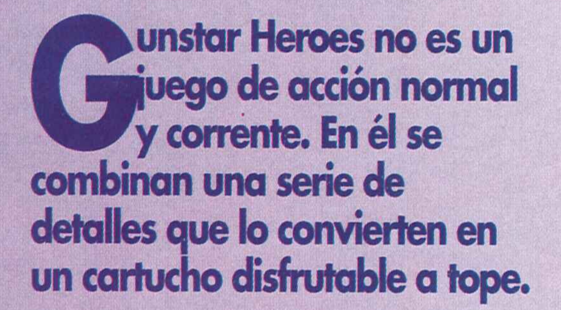
Ahora preparaos para disfrutar de uno de los mejores juegos de acción que hayan pasado por nuestras manos en los últimos meses. Porque, a pesar de mantener la estructura básica de este tipo de juegos, Gunstar Heroes es un cartucho muy, muy original. De momento, cuenta con la posibilidad de participar uno o dos jugadores -normal-, y el objetivo consiste en limpiar de enemigos las sucesivas fases -también normal-. Pero lo que ya no es tan habitual es que de las seis áreas, puedas elegir el orden de las cuatro primeras, que todas ellas resulten absolutamente geniales y variadas, que se combinen de una forma magistral los recorridos de scroll horizontal con los de scroll vertical o diagonal, que haya áreas súper rápidas que utilizan vehículos, o incluso que una parte del juego sea un ¡matamarcianos! En fin, un auténtico lujo que rompe con los moldes del cásico beat'em up y que promete acción constante y variada.







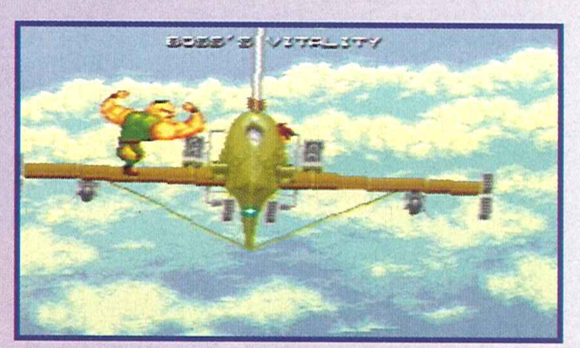




Gunstar Heroes no es un juego de acción normal y corriente. En él se combinan una serie de detalles que lo convierten en un cartucho disfrutable a tope.





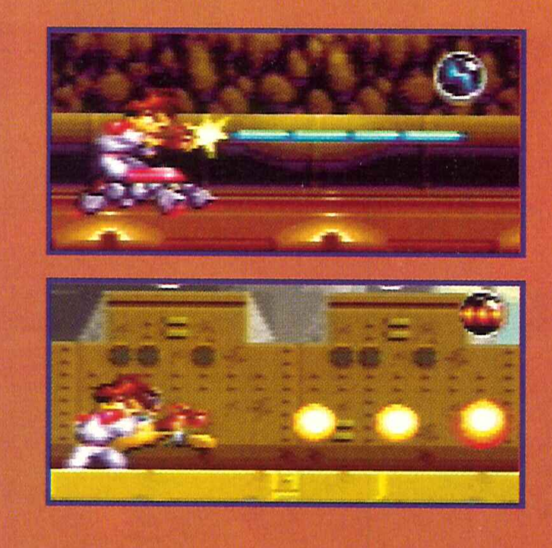






El doble de diversión

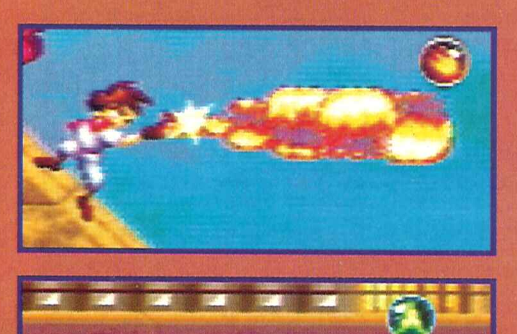
Si en solitario esta aventura os parece demasiado difícil, formad una pareja y tratad entre ambos de derrotar al ejército enemigo. Ya sabéis aquello de que "La unión hace la fuerza"

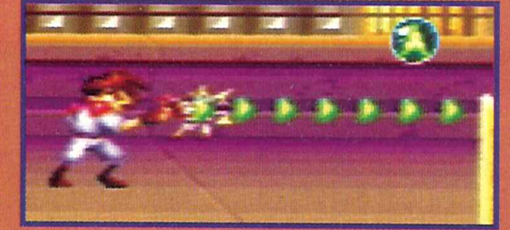


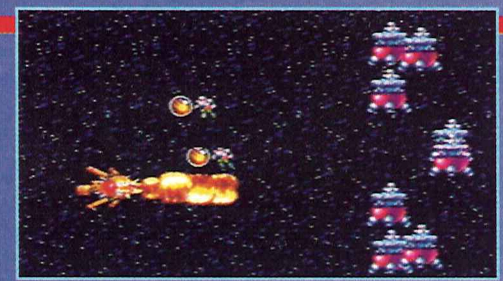
Pim, Pam, Pum... ¡Fuego!

Hasta de cuatro armas distintas disponen nuestros protagonistas a lo largo de este juego. La elección de ellas depende de esos circulitos que véis situados en la parte esquina superior derecha de las pantallas, los cuales irán apareciendo constantemente durante el trancurso de vuestra aventura megadrivera.

Como podréis suponer, cada forma de disparo es conveniente utilizarla en un momento determinado y contra un tipo específico de enemigo. Pero eso os lo dejamos para que lo descubráis por vuestros propios medios.

















Toma nota del nombre de este cartucho, amigo, porque te encuentras ante uno de los mejores juegos de acción de los últimos meses. ¡Y ya es decir!









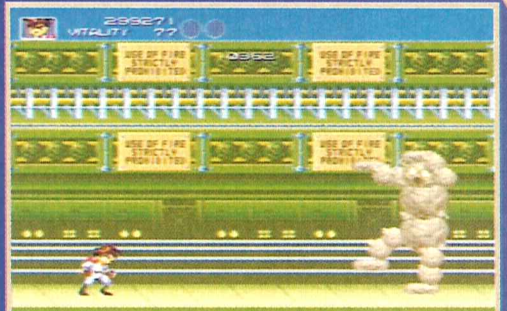
La ruleta de la fortuna



La parte final de una de las cuatro primeras fases (zona derecha) es probablemente uno de los momentos más ingeniosos y divertidos del juego. Aquí os veréis inmersos en una auténtica ruleta donde la fortuna os mandará a interesantes habitaciones repletas de items o a luchar con los más diversos y disparatados personajes.

Lo que aquí os presentamos es tan sólo es una pequeña muestra de las sorpresas que os esperán en este extraño y divertido casino.













¡Vaya colección!

Son incontables los enemigos importantes que hallaréis a lo largo y ancho de vuestro camino. Como era imposible meterlos a todos, aquí os presentamos a seis de ellos. Tan sólo os diremos que cada uno tiene su correspondiente nivel de energía, y que no acabaréis con ellos hasta que no dejéis ese nivel a cero. Claro, que no siempre la forma de eliminarlos es disparándoles al cuerpo...

Todo un descubrimiento

El interés por este juego crece en progresión geométrica a medida que avanza el recorrido, pudiendo llegar hasta niveles altísimos. Todas las fases rayan a un gran nivel, pero algunos momentos son realmente geniales. El nivel técnico del cartucho, en general, es bastante bueno, aunque, lógiocamente, existen algunos detalles que destacan más que los demás, como, por ejemplo, el movimiento de algunos enemigos, o los efectos de sonido metálicos.

En cuanto a la dificultad, -como en todo buen juego que se precie-, es alta, y aunque no llega a ser desesperante, las continuaciones infinitas tampoco ayudan en exceso.

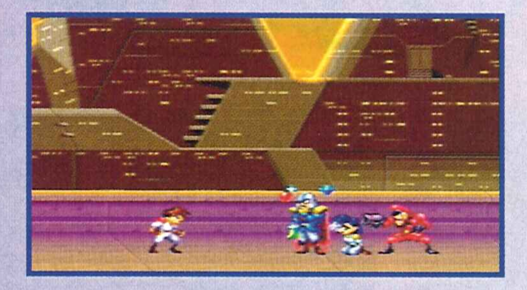
Toda una sorpresa y una aunténtica joya para los amantes de los juegos de acción.

Lolocop



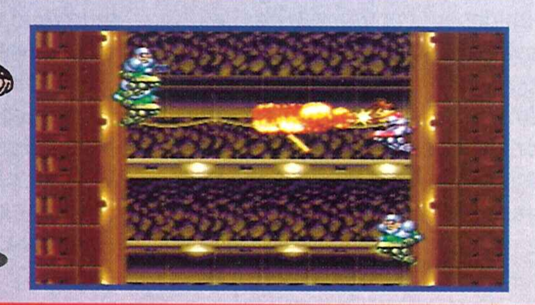












MEGA DRIVE



ACCIÓN
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — **85**
Definición y colorido bastante notables, y el movimiento de algunos personajes brutal.

Música — **80**
Sin ser una maravilla, está bien elegida y es pegadiza, aunque algo ecasa de contundencia.

Sonido FX — **83**
Algo irregular, se alternan detalles algo mediocres, con sonidos muy espectaculares.

Jugabilidad — **86**
Pese a ser algo difícil, la posibilidad de elegir entre las cuatro primeras fases le quita hierro.

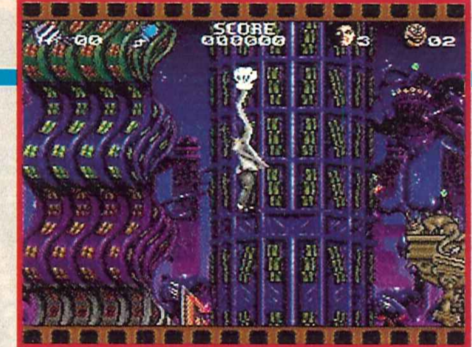
Adicción — **84**
La variedad y calidad de las fases y los cuatro niveles de dificultad son más que suficientes.

Total — **85**
Acción, ingenio y diversión, para uno de los mejores juegos de lucha de los últimos tiempos.

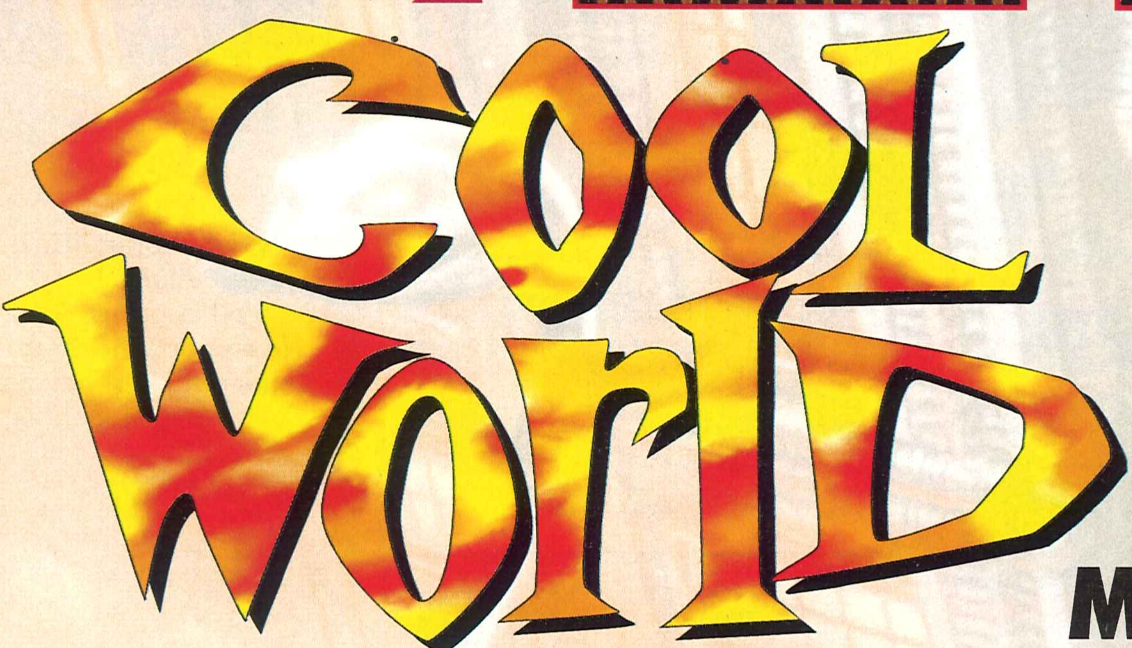
Lo Mejor
- La estructura del juego.
- La variedad de enemigos y fases.

Lo Peor
- Algunos movimientos de los protagonistas.



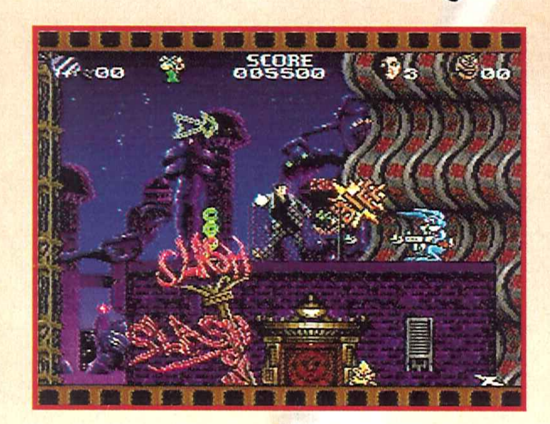






NINTENDO SUPER NINTENDO

TRAS LA RUBIA MÁS RUBIA







El dibujante Jack Deebs estaba trabajando tranquilamente ante su mesa, cuando, sin saber ni cómo ni por qué, se vio trasladado a otra dimensión. Había traspasado la frontera que separa nuestro mundo de aquél en el que los dibujos animados tienen vida propia. Se trata de los Doodles, quienes pueblan un lugar salvaje y repleto de sorpresas llamado Cool World.

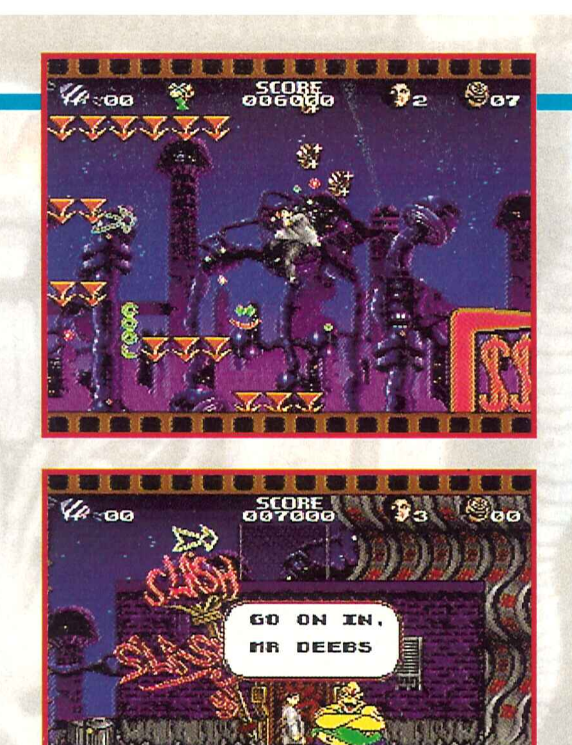
Allí, Deebs descubrió que no todos estos personajes son tan amables como se les pinta, y enseguida se dio cuenta de que su extraño viaje era obra de uno de estos Doodles, Holli Would. Esta explosiva y sexy rubia sólo tenía un deseo: convertirse en una mujer de carne y hueso. Y para llevar a cabo sus maquinaciones, no dudó un momento en valerse de Jack para conseguir un cuerpo real y trasladarse a nuestro mundo.

De esta manera, nuestro protagonista comenzará su odisea por este curioso mundo en el centro mismo de Cool World, acosado por la policía y tratando de esquivar a todos los Doodles de aspecto peligroso. Sabe que debe conseguir dinero para hacerse con una serie de objetos imprescindibles. Y es que el dueño de la tienda no está dispuesto a regalarlos por nada del mundo, aunque no le importe canjearlos por otros de igual valor.

Otro punto de referencia para Deebs es el Slash Club, el garito preferido de Holli. Allí, alguno de los secuaces de esta rubia le dará información de valor; información que también podrá obtener de boca de ciertos Doodles que se encuentre en su camino. Es posible que con estos datos consiga adentrarse en el edificio propiedad de Holli, aunque también puede optar por coger un vehículo motorizado y recorrer alguna otra zona de Cool World.

Pero los problemas de Jack Deebs no terminarán cuando logre escapar de este lugar. Algunos Doodles han conseguido pasar al mundo real, y sólo él puede localizarlos. Así que ya en Las Vegas, y con la inestimable ayuda de Nails, una araña “doodle”, Jack tendrá que trasladarse al Hotel Ocean. Allí, tras combatir con una banda de matones liderada por un tal Sparks, deberá arrebatarle a la propia Holli el Centro Dorado del Poder, para de esta manera evitar la destrucción de ambos mundos.

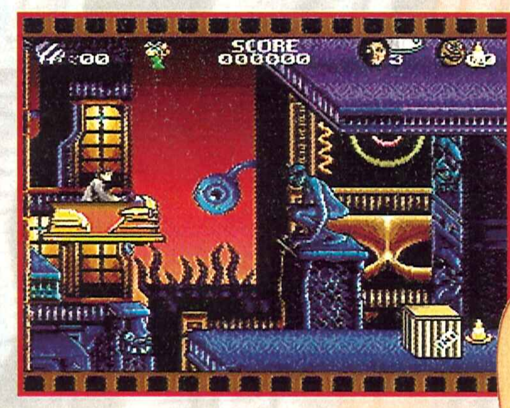
Tanto nuestra civilización como la de los simpáticos Doodles está en peligro. Y sólo Jack Deebs, guiado por tu experta mano, puede conseguir salvarlas. ¿Vas a quedarte con los brazos cruzados?


SCORE
006000
SCORE
007000
GO ON IN,
MR DEEBS


SCORE
006000

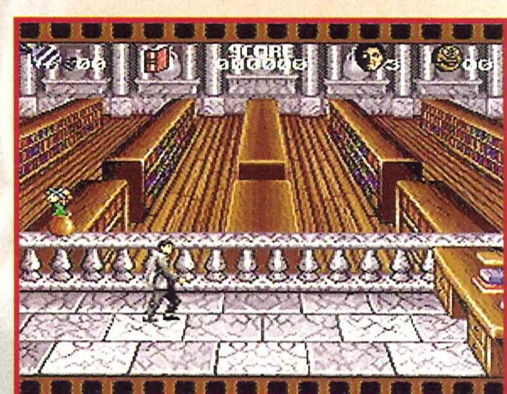

SCORE
CLOSED
CLOSED
CLOSED
CLOSED
CLOSED

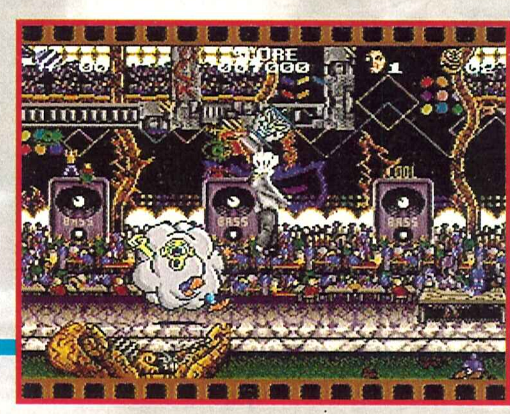

SCORE
000500

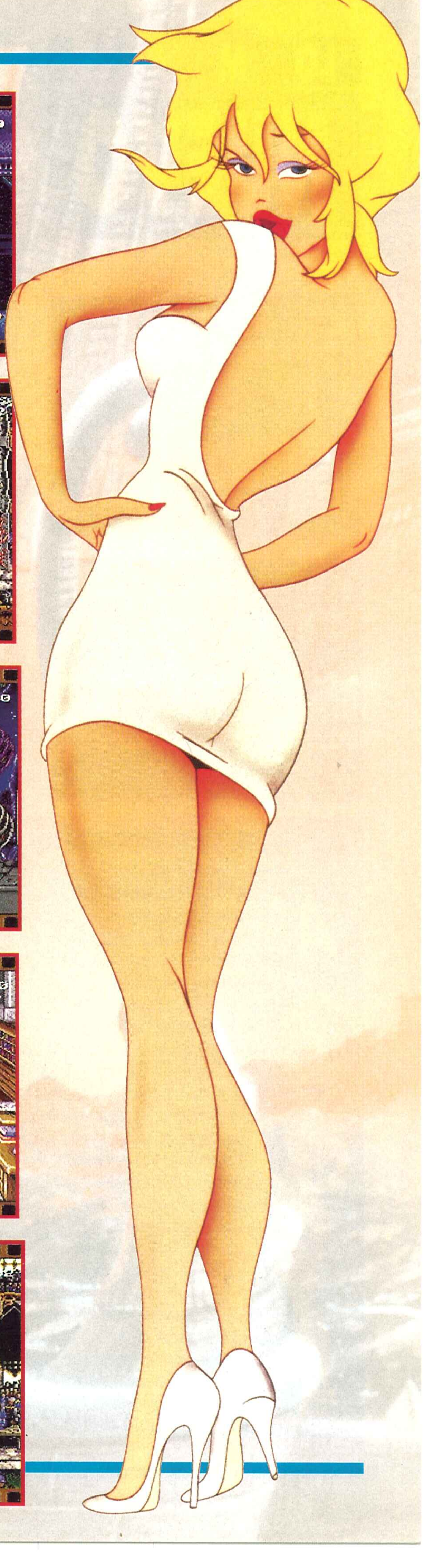

SCORE
000000



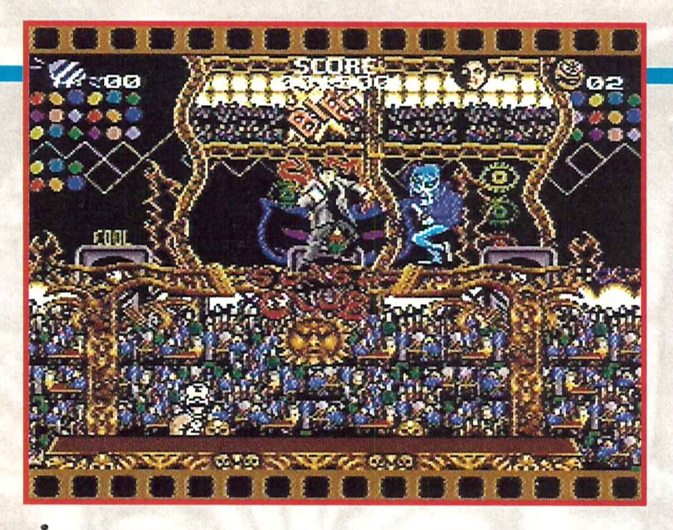

SCORE
000000


SCORE

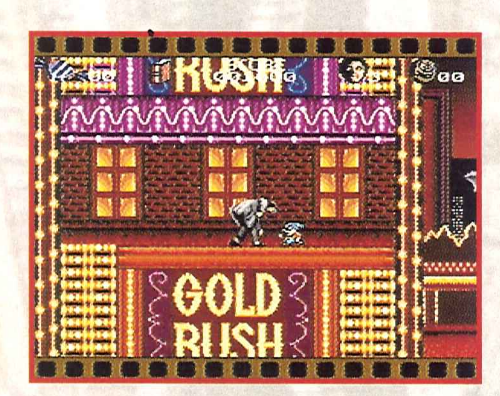

SCORE

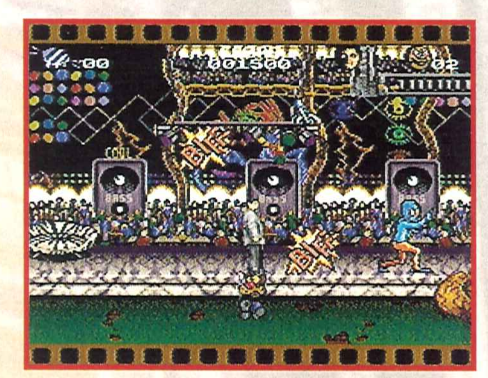


LO MÁS NUEVO



Asumirás el papel del dibujante Jack Deebs para introducirte en el fascinante y sorprendente Cool World. Pero también te esperan problemas en el mundo real. Algunos de estos "dibus", los más intrépidos, se han escapado a Las Vegas, y allí tendrás que atraparlos.











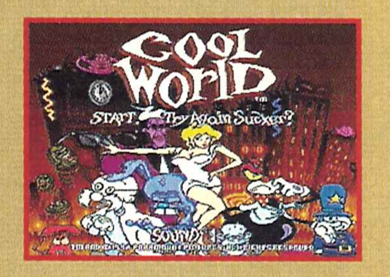
Cuestión de paciencia

A*l enfrentarme con este juego, he pasado en tan solo un par de horas por distintos estados de ánimo. Sorpresa, desesperación, incredulidad, esperanza... Me explico.*

El comienzo del juego es de lo más sorprendente, pero la primera sensación una vez que comienza la acción es de completa impotencia. No sabes lo que hay que hacer, hacia qué lado ir, qué botones pulsar, ni nada de nada. Pero si no os desesperáis a las primeras de cambio, le echáis un poco de paciencia y practicáis unas cuantas horitas, os encontraréis con un cartucho de rol realmente espectacular que os servirá de relax entre tantos y tantos juegos de lucha, de aventuras o matamarcianos. No creo que salgáis decepcionados.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



ROL
OCEAN
Ocean Soft
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 86
Excelentes. Con un muy buen scroll y constantes cambios de escenario. A cuál más espectacular.

Música — 85
Si los gráficos son sensacionales, no menos se puede decir de la banda sonora.

Sonido FX — 83
Efectos llenos de realismo. Desde los puñetazos, hasta la sirena del coche de policía o vuestro vehículo.

Jugabilidad — 81
Como buen juego de rol, cuesta un poco cogerle el "tranquillo", y más con los mensajes en inglés...

Adicción — 80
Tras unos momentos de desconcierto, acabará pegado a tu consola hasta terminar el juego.

Total — 85
Un cartucho que da una nueva visión de los juegos de rol clásicos, y que, además, combina con unas buenas dosis de acción.

Lo Mejor
• Que sea un juego de rol, ya que juegos de este tipo no abundan en nuestras consolas.

Lo Peor
• El desconcierto inicial hasta que se llega a controlar el juego.



Fase 3: ¡Espectáculo!

Preparaos para disfrutar de una de las fases más increíbles del juego, por lo menos en lo que al aspecto visual se refiere. Y si no lo creéis, fijaos en el cambio de luz producido al trasladarse nuestro héroe del aire a la tierra. Por lo demás, yo de vosotros intentaría no quedarme mucho tiempo en el suelo, o ya veréis cuáles s las consecuencias.

El arma más poderosa y destructiva todos los tie puede resultar dec en una espectacula lucha entr civilizacio ser tú el afortu héroe que la m

Fase

Estamos ante la complica mu Si queréis mucho cui

Fase 5: Vuel

Enormes máquinas, androides asesinos y to mente aguardan en una fase que se asemeja más al que a la p Por cierto, prestad mucha atención al túnel donde entra el enemig al, porque es uno de los lugares donde mejor se aprecia el ecto 3-D.

Unitros

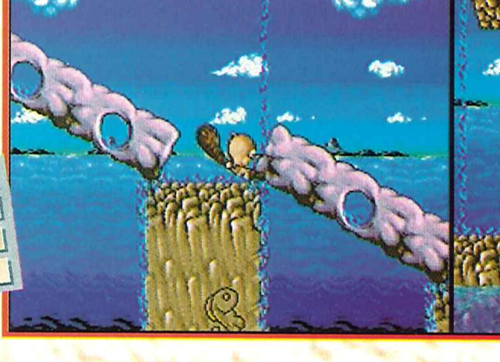


La vida de Chuck Rock, el prehistórico más famoso del mundo consolero, continuaba sus cauces habituales después de rescatar a su adorada Ofelia de las garras del siniestro Brick Jagger, el sujeto más impresentable y envidioso de aquellos tiempos. Así las cosas, Ofelia se rindió a las peticiones de su novio y a un gigantesco anillo de diamantes, y consintió en casarse con su barrigudo salvador.

Por otra parte, Chuck decidió que, siendo todo un cuarentón, ya era hora de dejar de lado las emociones fuertes y centrar todos sus esfuerzos en fundar una familia y establecerse en el poblado. Y un día, al abrir la puerta para recoger la leche, se encontró con una agradable sorpresa: el bicho prehistórico del que desciende la actual

CHUCK 2 Son of Chuck

EL BEBÉ MAS VALIENTE



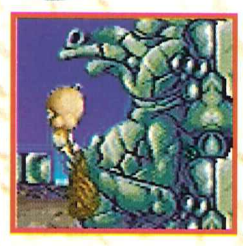
cigüeña, había dejado un adorable bebé que suponía la culminación de todos sus deseos. Era su hijo, Chuck Junior.

Mientras tanto, el malvado Brick Jagger fue puesto en libertad, y comenzó a maquinar su plan de venganza. En esta ocasión decidió raptar al mismísimo Chuck, para hacerle sufrir en sus propias carnes lo que significa estar en manos del ser más retorcido de toda la prehistoria.

SEGA MEGA DRIVE

Pero si con algo no contaba este sujeto, era con el carácter que se gasta el hijo de Chuck. Cuando Junior se dio cuenta de que podía no volver a ver a su padre nunca más, cogió una rabieta y decidió que ya era hora de soltar el chupete y convertirse en un bebé de mundo. Con el objetivo de rescatar a su progenitor, Junior se armó con un garrote acorde a su tamaño, y salió dispuesto a todo.

A partir de este punto, os podéis imaginar los que os espera. Vosotros os meteréis en sus pañales y, garrote en mano, recorreréis cuatro fases para salvar a su barrigudo padre. Pero no va a ser, ni ►



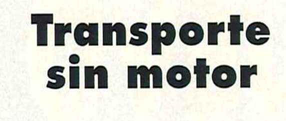










Transporte sin motor

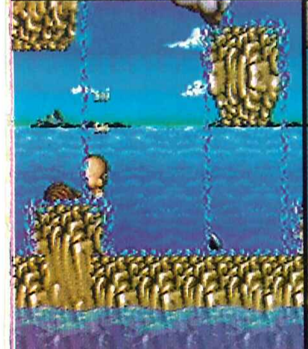
A lo largo de su aventura, Chuck Junior se enfrentará con obstáculos a primera vista insalvables. Para conseguir avanzar fase a fase, esta criatura deberá recurrir a su ingenio y a la ayuda de unos vehículos un tanto excepcionales (no te olvides que estamos en el mundo prehistórico, y que allí no existían los coches ni las naves espaciales).
Un animal de un aspecto muy peculiar (digamos que se parece a un cerdo moteado), una hormiga, una cigüeña, una tortuga, una cabra e incluso un salvaje tigre se convertirán en sus medios de transporte. A lomos de cada uno de ellos, Junior hará frente a toda clase de peligros.

Los peores bichos

Si ya de por sí el pequeño Chuck no lo tiene nada fácil en su recorrido por los niveles de cada fase, las cosas se complicarán aún más cada vez que se enfrente a uno de los enemigos finales. El malvado Jagger les ha encomendado una misión: acabar con esta «molesta» criatura, y ellos se lo han tomado al pie de la letra. Así que Junior tendrá que aniquilarlos sin piedad, si quiere enfrentarse al mismísimo Jagger para, de este modo, rescatar a su papá.












Un chaval de lo más expresivo

Si algo derrocha Chuck, además de garrotazos, es una simpatía a raudales. Pero ahí no se acaba todo, ya que posee una gran expresividad que le permite mostrar cualquier estado de ánimo. Aquí tenéis una muestra de los que Junior es capaz de expresar con un sólo gesto de su cara: alegría, descontento, triunfo, rabieta...

➤ mucho menos, un camino de rosas.

En primer lugar, os adentraréis en los llamados «suburbios de piedra». Allí tendréis que enfrentaros a unos prehistóricos con muy malas pulgas que no se compadecen de vuestra corta edad, además de gigantescas ratas verdes que os acecharán en cualquier esquina y de grandes rocas dispuestas a aplastaros. Para colmo, al final os espera un terrible bicho mezcla de serpiente y dinosaurio, que está empeñado en convertiros en su cena.

Si lográis derrotarle, montaréis a lomos de un dinosaurio y os convertiréis en blanco de los ataques de unos pájaros un tanto locos. El «Butterfly Grove» (un laberinto poblado de monos), las cataratas y el pulpo Ozzy compondrán el resto de las dificultades.

Pero esto no es nada, todavía os quedará un auténtico camino de fuego. Avanzando entre lava por una tenebrosa cueva, llegaréis hasta un pájaro de fuego al que deberéis derrotar si queréis rescatar a Chuck Rock. Para ello, habrá que agudizar el ingenio.

Ya sólo os quedará escalar una montaña llena de sorpresas y dar un gélido paseo por la nieve para alcanzar, por fin, el lugar en que Jagger tiene capturado a tan famoso padre.

Además del garrote, armaos de valor y no dejéis escapar ni un solo biberón que veáis a vuestro paso, pues siempre vienen bien para reponer fuerzas. Y creedme que las vais a necesitar.







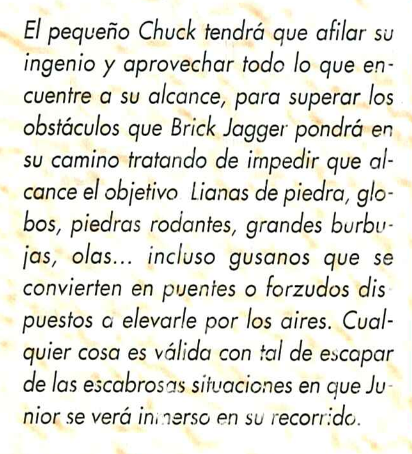

El valle de la prehistoria

Chuck Junior comienza su aventura atravesando este verde valle prehistórico, no tan apacible como aparenta. El malo, es decir Brick Jagger, ha lavado el cerebro a sus habitantes para que ataquen al pequeño Junior. Así que, a garrotazo limpio, deberá abrirse paso a través de los tres niveles que componen esta fase.



FASE 1





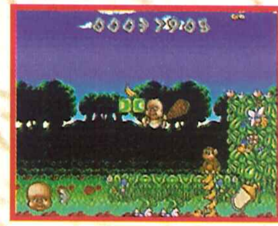
¡ Al agua patos !

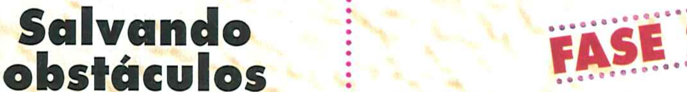
Para refrescarnos, nada mejor que una fase fresquita, como ésta en la que predomina el agua. Aunque, naturalmente, habrá peligros en forma de cascadas y cocodrilos surfistas. Además, antes de llegar al agua, hay que atravesar un frondoso bosque donde los monos no sólo comen plátanos, sino que utilizan esta fruta tropical como arma arrojadiza.



FASE 2

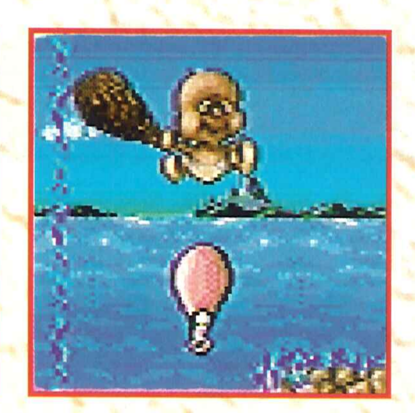
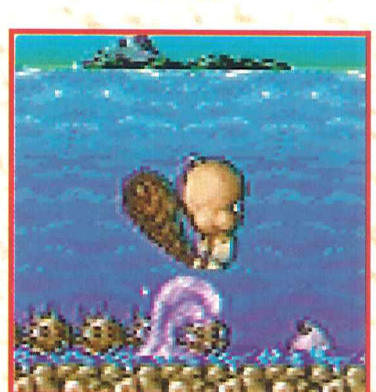




Salvando obstáculos

El pequeño Chuck tendrá que afilar su ingenio y aprovechar todo lo que encuentre a su alcance, para superar los obstáculos que Brick Jagger pondrá en su camino tratando de impedir que alcance el objetivo. Lianas de piedra, globos, piedras rodantes, grandes burbujas, olas... incluso gusanos que se convierten en puentes o forzudos dispuestos a elevarle por los aires. Cualquier cosa es válida con tal de escapar de las escabrosas situaciones en que Junior se verá inmerso en su recorrido.

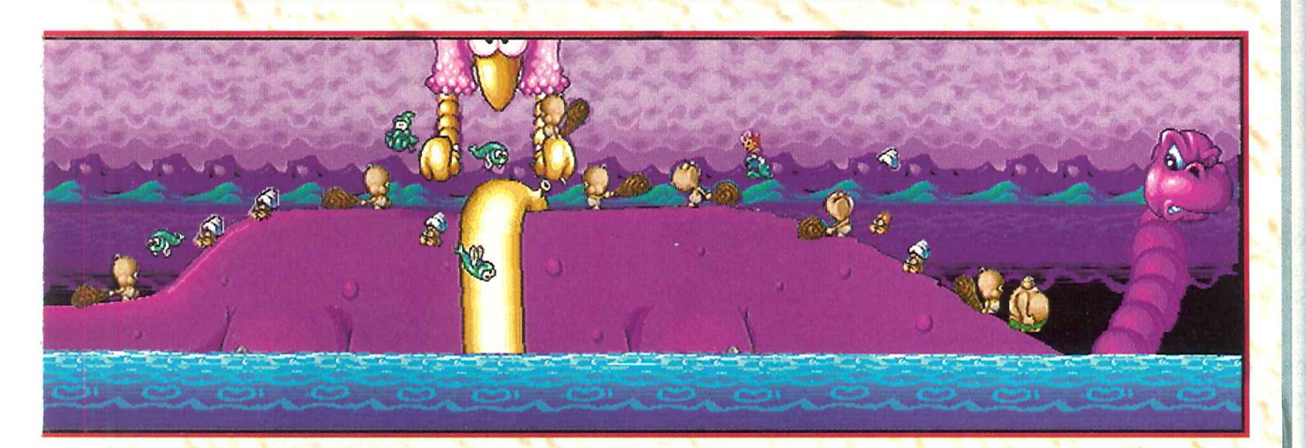



¡Ay, que me quemo!

Para secarse después del chapuzón, nada mejor que plataformear entre fuego y lava ardiente. Y es que a Chuck, a pesar de su corta edad, le encantan las emociones fuertes, por lo que no tendrá ningún miedo de adentrarse en una oscura caverna poblada de enemigos hasta el techo. Además, deberá ascender y descender por el interior de un árbol hueco. Y hablando de árboles, cuidado con el que se hunde en la lava...

FASE 3



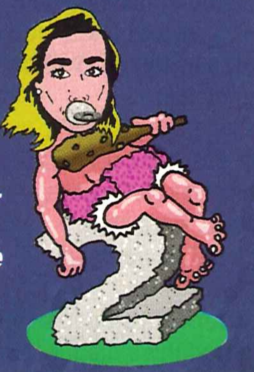



Rozando la perfección

***Y** eso por no decir que estamos ante un programa realmente perfecto. Los de Core se han esmerado al máximo con la primera aventura para Mega Drive del hijo de Chuck, en un cartucho en el que se puede destacar cualquier aspecto. Unos gráficos excepcionales, scroll muy suave, animaciones geniales... en fin, todo.*

En esta nueva entrega de la saga Chuck Rock me he encontrado con uno de esos juegos con los que es imposible cansarse. Sólo cabe preguntarse, ¿para cuándo una nueva aventura del hijo de Chuck? Esperemos que pronto.

Cruela de Vil






Escalando, escalando...



Puestos a plataformear, a Junior no hay quien le pare. Y así lo demuestra en esta última fase, en la que no le importa escalar la más alta montaña enfrentándose al gélido clima del Polo. Al fin y al cabo, ya está muy cerca de liberar a su padre... aunque antes deberá hacer frente al malvadísimo Brick Jagger en lo que promete ser un duro enfrentamiento.





MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
CORE
Core
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 1
Megas: 16

Gráficos — **90**
Divertidos, originales, coloristas y dotados de una gran expresividad. En fin, una auténtica pasada.

Música — **84**
La banda sonora es, ante todo, divertida y amena, sin caer en la monotonía. Más bien todo lo contrario.

Sonido FX — **83**
Unos originales y simpáticos efectos sonoros acompañan cada uno de los movimientos.

Jugabilidad — **91**
Los movimientos de Junior son sencillos de realizar. Además, el juego posee el nivel de dificultad exacto.

Adicción — **91**
Divierte sin cansar y sin necesidad de destrozar los nervios. Vamos, que no os cansaréis de jugar.

Total — **90**
Un juego divertido, por encima de todo, y con el que se disfruta tanto jugando como observando el desarrollo de la acción.

Lo Mejor
- Los gráficos, muy variados y con un colorido sorprendente.
- La extraordinaria capacidad expresiva de Chuck Jr.

Lo Peor
- Aunque supongo que debe tener algún defecto, yo no lo he encontrado.

LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA CD

Final Fight CD

LA JUNGLA DE ASFALTO

Cuando la segunda parte de este espectacular juego acaba de ver la luz en Japón, la compañía Capcom, "culpable" de las anteriores versiones para Sega y Nintendo, ha realizado la conversión de este arcade para el esperado Mega CD. Aunque seguro que ya todos conocéis este juego, vamos a refrescaros la memoria.

Metro City continúa siendo el paraíso del clan Mad Gear, lo que la ha convertido en la ciudad más violenta del todo el mundo. Sólo su alcalde, Mike Haggar, se ha atrevido a enfrentarse a esta pandilla de sangrientos asesinos. Y lo ha pagado caro: el clan ha raptado a su única hija.

En vez de acobardarse y ceder a las exigencias de este detestable grupo, Haggar decide revivir sus años dorados como experto «Street Fighter» y atravesar las peligrosas calles de Metro City para rescatar a su hija. Para ello, contará con la nada despreciable ayuda del novio de la chica, Cody, y de su mejor amigo, Guy.

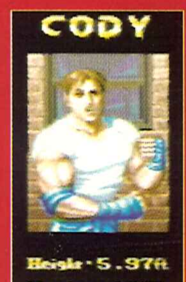
Con este panorama, tendréis que recorrer esta ciudad a lo largo de seis fases, todas ellas pobladas por personajillos nada agradables dispuestos a haceros picadillo. En el transcurso de vuestro camino, encontraréis diversas ayudas: desde objetos que incrementan la barra de energía hasta armas como cuchillos, tuberías o espadas que facilitarán vuestra misión.

Además, esta versión para Mega CD presenta como novedad la modalidad «Time Attack». Durante un tiempo limitado, tendréis que enfrentaros a todos los "malos" que pueblan Metro City. El objetivo es cargarse al mayor número posible de ellos y continuar en pie cuando el contador de tiempo marque cero.

Por supuesto, los golpes que han hecho famosos a Haggar, Cody y Guy estarán a vuestra disposición. Y podréis elegir a cualquiera de ellos, así como la opción de dos jugadores, para vencer en esta lucha sin cuartel.



LOS GOLPES









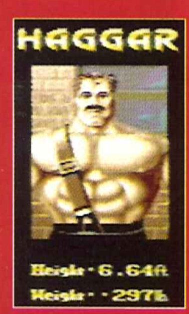








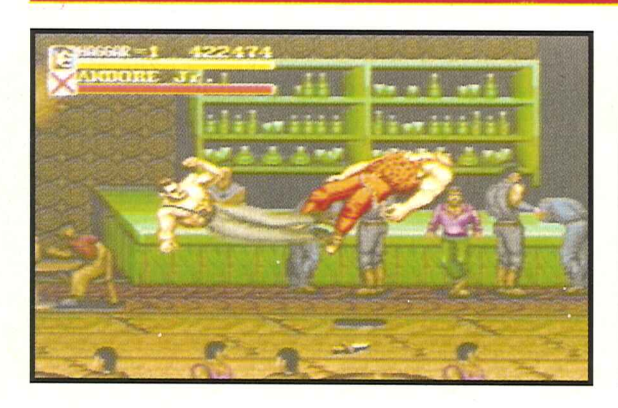








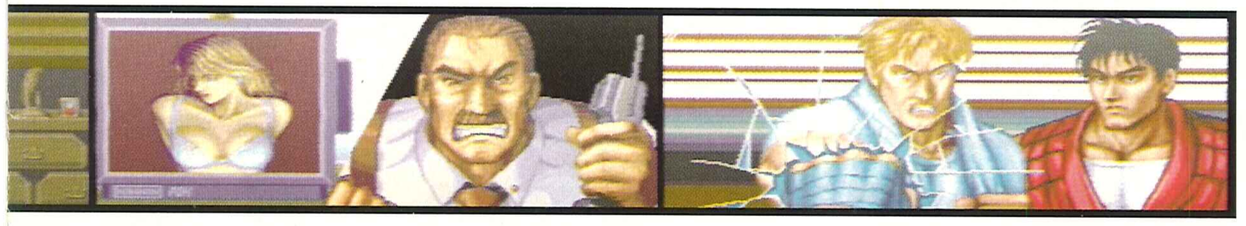






Las calles de Metro City vuelven a convertirse en el escenario de uno de los juegos de lucha con más tradición en el mundillo consolero.



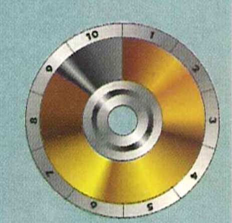




Una completa realización muy próxima al arcade.

GRÁFICOS CD

Sin lugar a dudas, esta versión ha superado en calidad a la realizada para Super Nintendo. De momento, se ha mejorado notablemente el movimiento de los personajes, con detalles de mucho mérito como el movimiento de la ropa de los protagonistas. Además, se ha aprovechado perfectamente la paleta de colores, y se ha logrado un efecto 3-D de muchos kilates. Una realización gráfica correcta.



SONIDO CD

Una vez más, un compacto de Mega CD destaca por su banda sonora. Se han incluido nuevas y variadas melodías llenas de acción y dinamismo. Por otro lado, también estamos ante un programa con unos efectos de sonido sublimes: contundentes y espectaculares en los golpes, y claros y realistas en la digitalización de las voces. No podía esperarse menos de este gran juego.

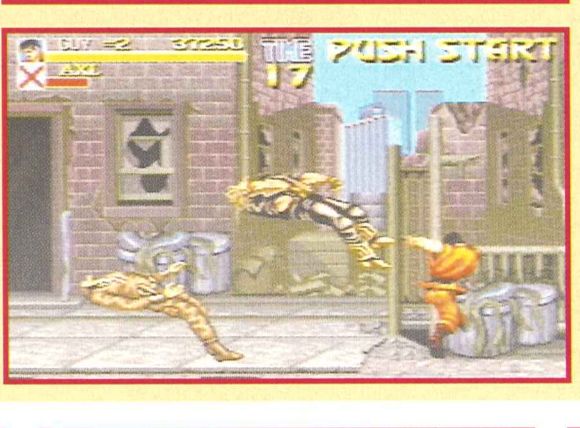
MEMORIA CD

Un aspecto destacable, y otro no tanto. La presentación del juego sigue la línea de los buenos programas de Mega CD: espectacular y bastante explicativa de la historia del juego. En cuanto al aspecto negativo, hay que decir que pese a contar con dos fases más que la primera conversión, no hubiera estado de más una ampliación mayor. Aun así, la inclusión de otro luchador y el modo Time Attack son interesantes.

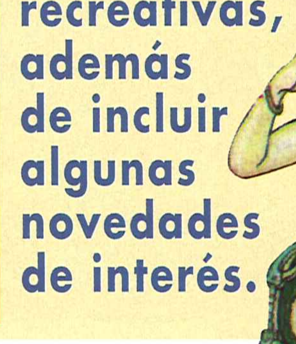








Capcom ha realizado para el Mega CD la versión que mantiene más fidelidad respecto a las recreativas, además de incluir algunas novedades de interés.







Un derroche de acción

Una vez más la célebre compañía Capcom ha conseguido superarse a sí misma. En esta ocasión, lo ha hecho gracias al derroche de puñetazos, acción, y calidad (sobre todo calidad) que incluye este extraordinario «Final Fight» para Mega CD. Veamos.

Todo son alabanzas para los gráficos, llenos de un asombroso colorido, las perfectas animaciones de los personajes y el excepcional sonido que presenta este programa. Continuando con su buena estrella, la posibilidad de elegir entre los tres luchadores que ya se hicieron famosos en la recreativa y la opción de dos jugadores son dos rotundos aciertos. Así, sumando todas estas cualidades, hay una cosa bastante clara: tenemos ante nosotros un éxito seguro.

Cruela de Vil



Tiempo de ataque

Con esta nueva opción, podréis asumir el papel de uno de los tres luchadores para enfrentaros, en un tiempo record, a los criminales que pueblan las calles de Metro City.

MEGA CD



ARCADE
CAPCOM
Capcom

Nº jugadores: 1 y 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas:

Gráficos — 90
Idénticos a los que ya triunfaron en la recreativa. Ambientes y escenarios que reflejan con detalle la violencia de Metro City.

Sonido — 90
Los efectos están compuestos por una lograda variedad de golpes y demás sonidos en esa misma línea.

Jugabilidad — 91
Los movimientos y golpes especiales de cada luchador han ganado en suavidad y resultan muy sencillos de realizar.

Adicción — 88
Si ya disfrutasteis con las anteriores versiones, no podréis evitar engancharos al Mega CD.

Total — 90
Un excelente arcade que disfruta de todas las buenas características que le han llevado a triunfar con anterioridad.

Lo Mejor
- Que sea igualito a la recreativa.
- Que se pueda elegir entre los tres luchadores y que puedan participar dos jugadores a la vez.

Lo Peor
- Que los criminales te "pongan las pilas".







STRIKER



SUPER NINTENDO

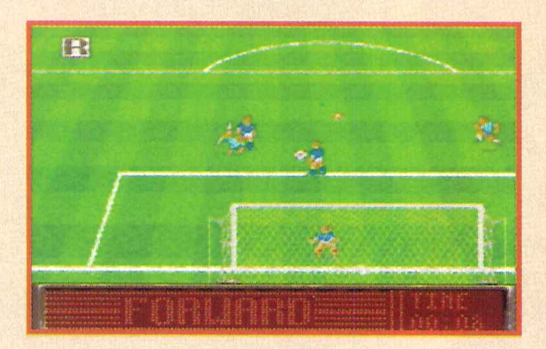
EL FÚTBOL HECHO ESPECTÁCULO

Se acerca la Copa del Mundo de Fútbol de 1994 en USA, y en el mundillo consolero no podía pasar desapercibida la celebración de este evento. Por esta razón, la aparición de soccer-games es más incisiva en los últimos meses. Y en un país como Gran Bretaña, considerado como la cuna del fútbol moderno, esta circunstancia debía tener su correspondiente reflejo. Rage Software, la compañía que creó el brillante «Ultimate Soccer» para Sega, ha realizado una versión para los 16 bits de Nintendo de aquel programa, sustituyendo ese impactante título por el de «Striker», pero manteniendo bastantes puntos en común.

En primer lugar, se ha vuelto a utilizar la misma estructura que en la anterior producción: una clásica panorámica vertical invariable a lo largo de todo el juego. Sólo que en esta ocasión se han aprovechado las características exclusivas de la Super Nintendo, como es el caso del conocido Modo 7. La utilización de este chip permite realizar acercamientos y rotaciones en los saques a balón parado, de tal forma que el jugador pueda tener una visión perfecta de la situación.

En cuanto al control del juego, no hay ningún problema: es manejable a tope. El balón va pegado a los pies del jugador siempre que éste se encuentre en movimiento. Se pueden ejecutar pases largos, cortos y disparos a puerta de todo tipo, además de los clásicos y espectaculares remates de volea, de cabeza o en "chilena".

Claro, que tampoco faltan opciones para parar un tren (incluida la modalidad de fútbol-5), 64 selecciones mundiales a elegir y tres tipos distintos de competición. Y es que no cabe la menor duda de que «Striker» quiere entrar con mucha fuerza en la Super Nintendo.











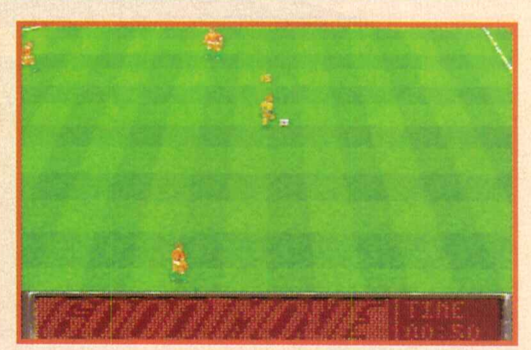


INVÉNTATE MIL PARTIDOS

Una de las opciones más interesantes del juego es la posibilidad de crear tu propio equipo, y más concretamente tu propio jugador. De esta forma podrás alterar considerablemente las condiciones de cada partido, con lo cual la diversión nunca tendrá fin.













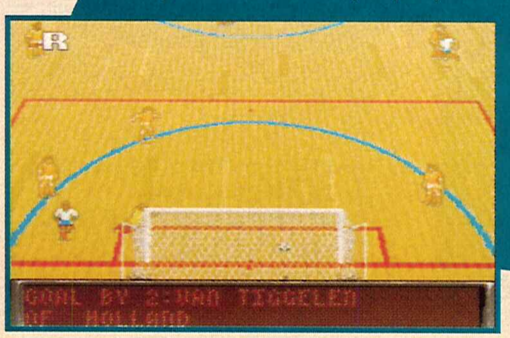


Nada menos que 64 selecciones estarán a tu disposición para que tu Super Nintendo se convierta en un estadio "de campeonato"

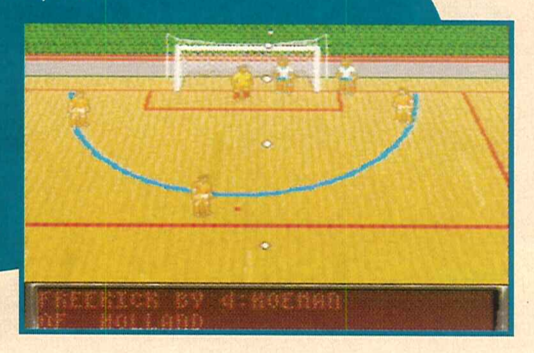


TAMBIÉN FÚTBOL SALA

Una de las opciones más alucinantes que presenta Striker es que -por primera vez en la historia-, te ofrece la posibilidad de jugar, además de al fútbol, al fútbol-sala, donde se enfrentarán cinco contra cinco. Todo uin puntazo.







LO MÁS NUEVO

Un cartucho hecho a imagen y semejanza del mítico Ultimate Soccer, pero aprovechando todas las ventajas que el Modo 7 aporta en nuestra Super Nintendo.





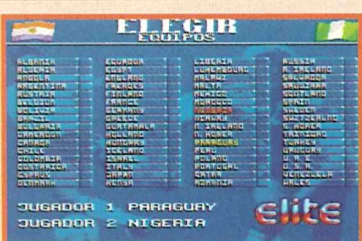


OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS











Una versión brillante y muy jugable

La calidad de este «Striker» es bastante similar a otra creación futbolística de Rage Software, el «Ultimate Soccer». Los dos son grandes programas, aunque cada uno tiene sus ventajas y defectos. En el que ahora comento, los remates espectaculares (de cabeza o de espaldas) son más difíciles de ejecutar. Sin embargo, la calidad gráfica es mucho más brillante, gracias a la utilización del Modo 7.

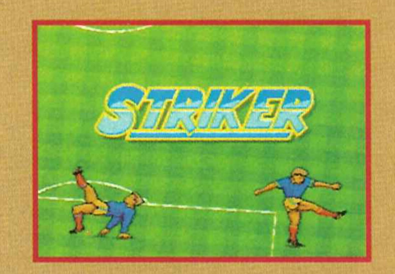
En conjunto, «Striker» es un cartucho ultra-jugable con una dificultad perfectamente ajustada, y en el que no faltan (más bien sobran) las pertinentes opciones de este tipo de juegos. Por cierto, la introducción del modo de juego "fútbol-5" es realmente curiosa.

Lolocop





SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
ELITE
Rage Software

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 64 equipos
Niveles de Dificultad: 0
Continues: Passwords
Megas: 4

Gráficos 82
Brillante, gracias al Modo 7. La definición es aceptable y algunos movimientos son especialmente buenos.

Música 70
Demasiado pachanguera y muy poco apropiada para un cartucho deportivo.

Sonido FX 74
El sonido ambiental es espectacular, pero el del balón o los postes deja mucho que desear.

Jugabilidad 87
Totalmente manejable el ataque del equipo, y con buenas opciones de control de balón.

Adicción 86
Multitud de equipos, opciones y competiciones. Además, está el "fútbol sala" como alternativa.

Total 85
A la espera del «Sensible Soccer», ocupa junto al «Super Soccer» el primer puesto entre los juegos de fútbol para SNES.

Lo Mejor

- La enorme facilidad de manejo.
- La rapidez del juego.
- La variedad de opciones.

Lo Peor

- El sonido ambiental y la música.
- Algunos aspectos del juego, como la defensa.



A la Tierra Del Sol Caliente

Llega

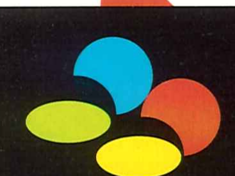
Nintendo®

España

¿Quién ha logrado vender más de 50 millones de GAMEBOY en todo el mundo?
¿Quién tuvo que lanzar su super consola SUPER NINTENDO en sábado por petición del propio gobierno japonés para que los niños no faltaran a clase?
¿Quién ha vendido más de 1000 millones de cartuchos de juegos en todo el mundo con los más sonados éxitos de todos los tiempos?
Ahora en España, GAMEBOY y SUPER NINTENDO directamente desde Japón de la mano de NINTENDO, la Primera Potencia Mundial de Videojuegos.

NINTENDO ESPAÑA S.A. Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

LO MAS DE SUPER ESTA LLEGA




SUPER 16 BITS
BESTIAL
NINTENDO
ANDO
SUPER MARIO ALL STARS™
28.990 ptas
(iva incluido)
No pierdas tiempo, corre a la tienda de videojuegos más próxima. Allí encontrarás lo más completo, lo más grande y lo último que Nintendo ha realizado para El Cerebro de la Bestia: el Nuevo Pack Super Mario All Stars. Que podrás hacer tuyo a partir de septiembre. Este fantástico Pack incluye la Super Consola de 16 bits, y 4 nuevos y magníficos juegos de SUPERMARIO: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 Y LOST LEVELS.
En estos 4 títulos, SUPER MARIO, el rey indiscutible de los videojuegos te hará disfrutar de nuevas, divertidas y sorprendentes aventuras. Nuevos juegos, nuevos trucos y nuevos mundos para nuestro héroe de siempre: SUPER MARIO.
¡Corre a la tienda y reserva tu PACK SUPER MARIO ALL STARS!
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
P.° de la Castellana, 39. 28046 MADRID

LO MÁS NUEVO

NEO GEO

¡A JUGAR A LOS BOLOS!

Sí, sí, aunque parezca mentira SNK ha realizado un juego de ese tradicional y entrañable deporte del bowling (o sea, los bolos). Y además, lo ha hecho mediante un programa que conlleva la pura y dura diversión.

La estructura de «League Bowling» es poco complicada: a la hora de tirar, aparecen dos indicadores, uno de dirección y otro de fuerza, para orientar la bola hacia al punto deseado. El resto de los aspectos (puntuaciones, turnos, situaciones especiales...) funcionan exactamente igual que en la realidad, con la ventaja de contar con algunos detalles realmente graciosos. Por supuesto, no faltan tres modalidades de juego, la posibilidad de competir de dos a cuatro jugadores y alguna que otra sorpresa más. ¿Qué, te apetece una partidita?





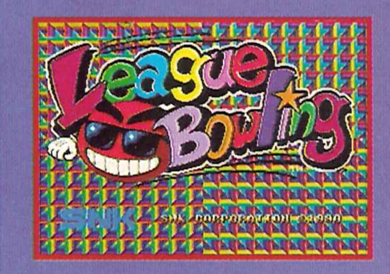
Para conseguir un pleno, no tendrás más que presionar start y guiar tu bola hacia el objetivo por medio de los indicadores de dirección y fuerza. Parece fácil, ¿eh?



Pura diversión

Porque este juego no es más que eso, incluyendo en el termino diversión el sentido del humor, del que también goza en abundancia. Un auténtico deleite donde no hay que complicarse la vida en absoluto, y sólo buscar la máxima puntuación posible. Como anécdota, cabe decir que el efecto de profundidad en la pista está muy bien conseguido. **Lolocop**

NEO GEO



DEPORTIVO
SNK
SNK

Nº jugadores: de 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 0
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: No disponible

Gráficos	Divertidos los personajes y muy bien realizados tanto los movimientos como el efecto 3-D.	83
Música	Una vez más, siguiendo la línea de los juegos deportivos, es escasa pero bastante apropiada.	80
Sonido FX	Aunque se limite al sonido que produce el violento choque de la bola con los bolos, es notable.	85
Jugabilidad	Por supuesto, no ofrece ningún problema y es fácil hacerse con el manejo.	87
Adicción	Como os decía en la opinión, se sabe cuándo se empieza, pero no cuándo se termina de jugar.	87
Total	Un auténtico homenaje al placer de jugar por jugar, eliminando todo tipo de complicaciones y adornos.	85

Lo Mejor

• Sin duda, la jugabilidad y la adicción que crea.

Lo Peor

• Que sólo haya diez tiradas por partida.

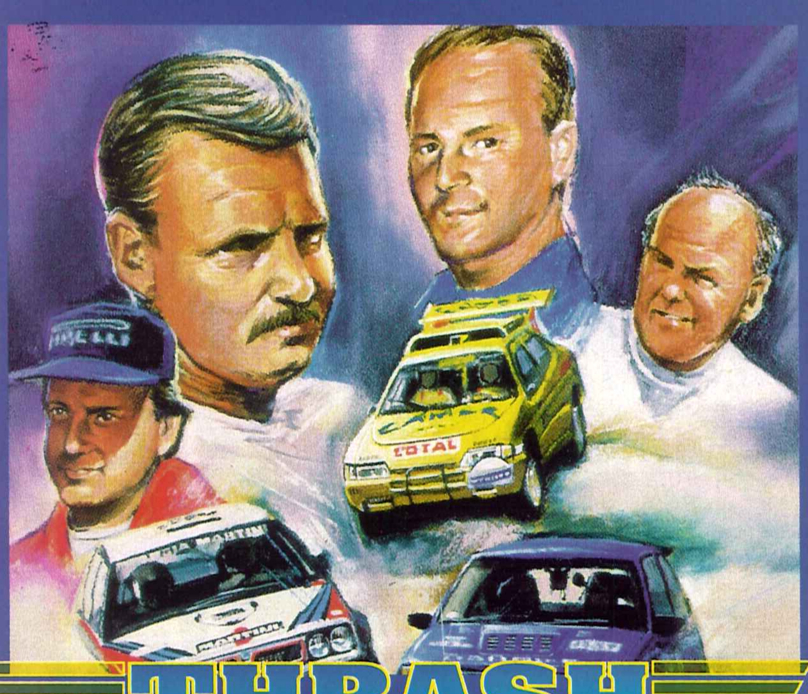


EL CEREBRO DE LA BESTIA
SUPER 16 BITS
STARWING™
ESTRENA LA DIMENSION FX
SLIPPY
SUPER FX
Por primera vez, el Chip Super FX entra en acción. Si quieres presenciar un espectáculo digno de una máquina de 32 BITS, prepárate para este título: STARWING.
Lo que otros te prometen para el futuro, el CHIP SUPER FX te lo demuestra ya. Sin necesidad de comprarte ningún accesorio.
Con todo tipo de efectos tridimensionales, giros y rotaciones de 360º, deberás esquivar a velocidad vertiginosa obstáculos y ataques de enemigos, mientras luchas por llegar al final y poder convertirte en todo un zorro estelar.
STARWING es...
¡Una nueva dimensión!
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

LO MÁS NUEVO

TODO POTENCIA

NEO GEO









THRASH Rally

Ahora que tenemos en España a un bicampeón mundial de rallies, no podía venir más a cuento este cartucho. «Thrash Rally» refleja fielmente el ambiente de los rallies, desde el Campeonato del Mundo al mismísimo París-Dakar.

En el modo "World Champ" se puede elegir entre seis coches diferentes, y competir en cinco recorridos contra el resto de los participantes. En el famoso París-Dakar, la posibilidad de elección se amplía a nueve vehículos, incluidos motos y camiones, y el rally transcurre por los salvajes desiertos de Africa.

El objetivo es tan simple como ir completando las sucesivas etapas sin consumir el tiempo establecido, superando a tus rivales y los obstáculos más inverosímiles (elefantes incluidos). Si te apasionan los coches y la aventura, ¿a qué estás esperando?





Un cartucho de 16 válvulas

***A** las acostumbradas excelencias técnicas de los cartuchos de Neo Geo, hay que añadir la increíble diversión que proporciona este programa. Sencillo y jugable a más no poder, ha adoptado la clásica panorámica aérea, utilizando iconos para señalar el camino, así como el simple multi-link en la opción para dos jugadores a la vez.*

Lolocop

NEO GEO



DEPORTIVO
SNK
Alpha Denshi
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: No disponible

Gráficos — **89**
Excelente definición y scroll súper suave marcan las diferencias en este programa.

Música — **76**
No se ha cuidado mucho este aspecto, pero es que en esta ocasión tampoco parece muy necesario.

Sonido FX — **91**
Absolutamente espectacular el rugido de los motores o el sonido de los derrapes.

Jugabilidad — **90**
Toda la que puedas pedir y más. Resulta fácil de manejar y tiene la dificultad totalmente ajustada.

Adicción — **90**
El que busque diversión, velocidad y espectáculo, que no dude en adquirir este programa.

Total — **89**
Muy divertido desde el primer momento, tan solo algunos aspectos técnicos empañan el juego.

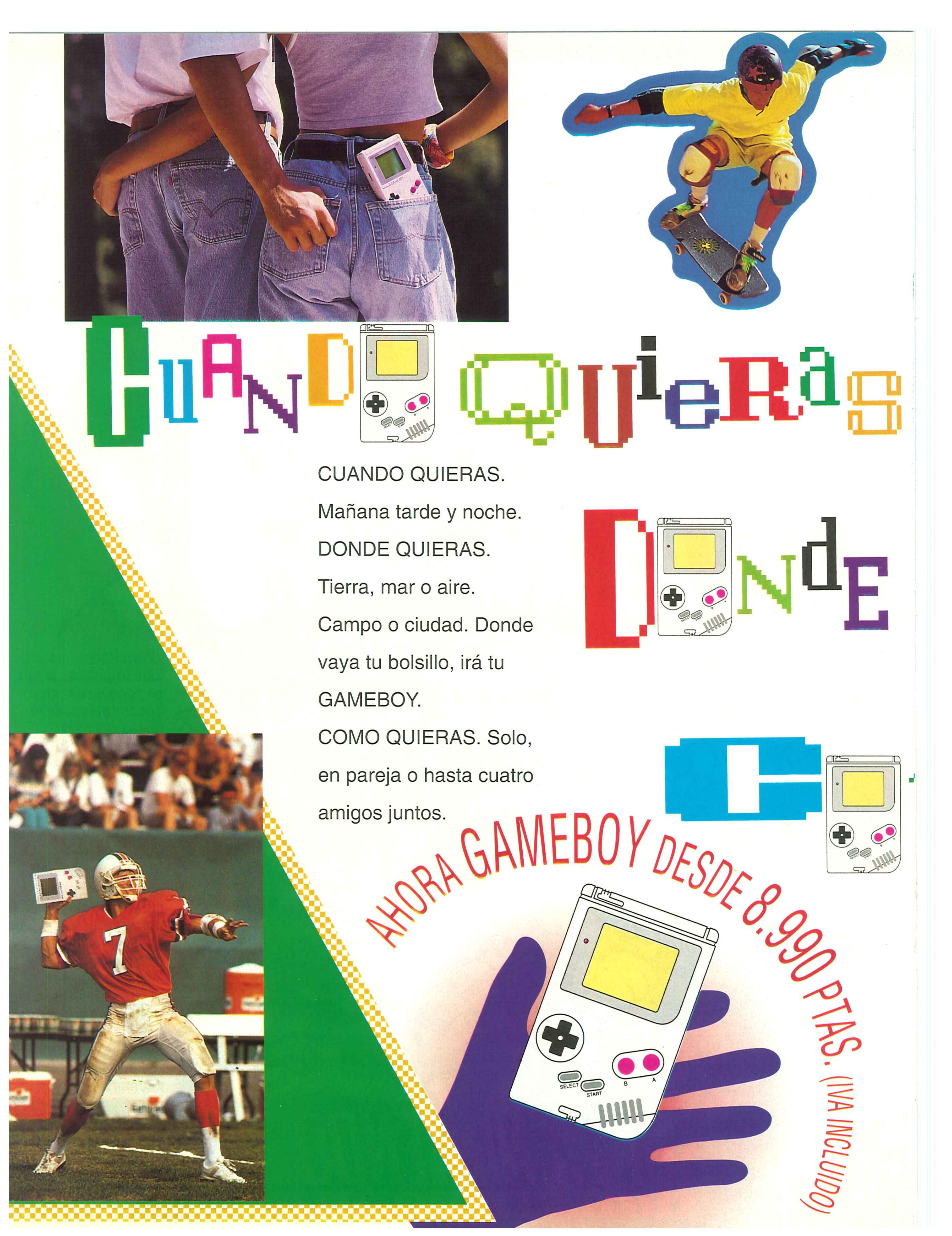
Lo Mejor

- Los atractivos y muy reales efectos de sonido.
- El elevado nivel de jugabilidad, desde el principio hasta el final.

Lo Peor

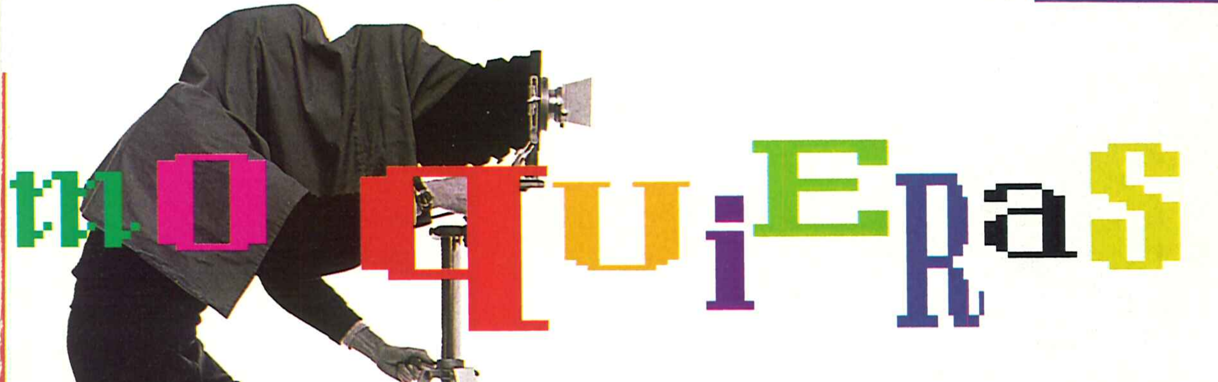
- Sólo un aspecto ha sido descuidado: la música.


SUPER MARIO KART
¡ARRANCA MOTORES YA!
¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts. Scrolles tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos y los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón. Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID


CUANDO QUIERAS
CUANDO QUIERAS.
Mañana tarde y noche.
DONDE QUIERAS.
Tierra, mar o aire.
Campo o ciudad. Donde vaya tu bolsillo, irá tu GAMEBOY.
COMO QUIERAS. Solo, en pareja o hasta cuatro amigos juntos.
DONDE
C
AHORA GAMEBOY DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)
SELECT
START
B
A

Ahí tienes tu GAMEBOY.
El número uno en la lucha
contra el aburrimiento.
Con juegos top en diversión;
de deportes, de acción,
de aventura, arcades,
de rol... TU ELIGES.
Nunca tanta diversión
ocupó tan poco espacio.

quieras





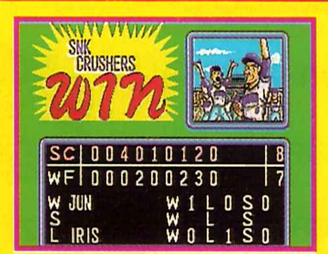


Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

LO MÁS NUEVO







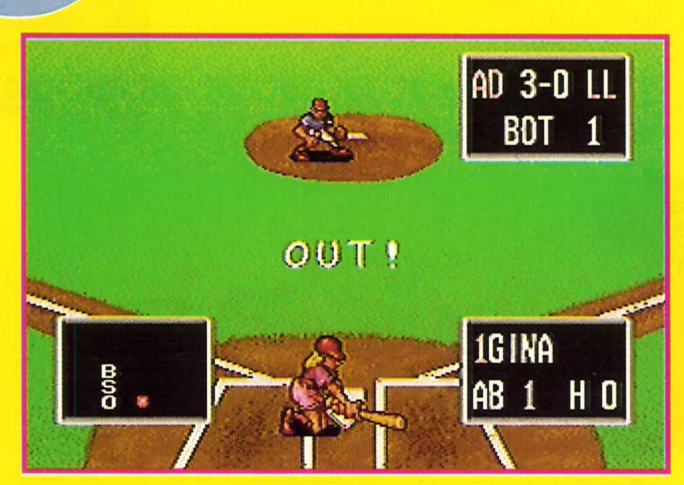
NEO GEO

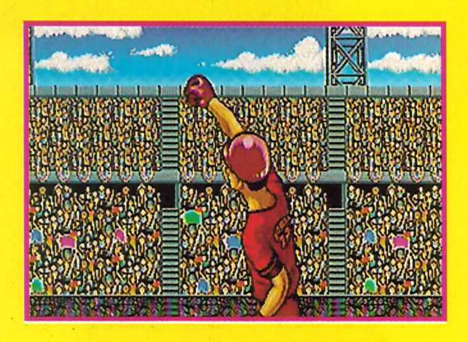
¡ESTO ES AMÉRICA!

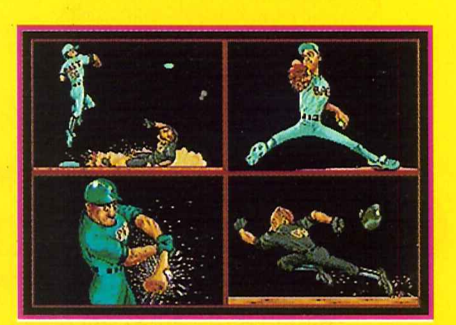
El problema que os hemos comentado en otras ocasiones con respecto a los juegos de Fútbol Americano, puede trasladarse perfectamente al baseball: el desconocimiento de las reglas. De todos modos, este deporte es bastante más sencillo que aquél, y además los de SNK nos han facilitado las cosas al simplificar el reglamento.

«Baseball Stars» es uno de los veteranos desde la aparición de la Neo Geo. Como en la mayoría de los juegos de equipo, vuestra misión será dirigir los movimientos del jugador protagonista de cada acción: el pitcher, el bateador, el corredor, etc. Naturalmente, el programa recoge todas las jugadas espectaculares de este deporte: homeruns, lanzamientos con efecto, bateos secos...

Todo esto con 16 equipos a elegir (cada uno con sus estadísticas) y la posibilidad de participar en un torneo de otros tantos amigos. No lo dudéis, el baseball arranca con fuerza.







Al estilo yankee

Aunque un deporte como el baseball no tenga mucha tradición en Europa, este programa gustará, ya que tiene todas las características de un juego divertido. Lástima que la limitación en el manejo del equipo, por otra parte lógica, reste puntos en cuanto a la jugabilidad. En cualquier caso, el aire desenfadado que mantiene todo el cartucho y la extraordinaria calidad gráfica (sobre todo los movimientos de los jugadores) garantizan el éxito.

Lolocop

NEO GEO



DEPORTIVO
SNK
SNK

Nº jugadores: 16
Vidas: 0
Nº de fases: 16 equipos
Niveles de Dificultad: 0
Continues: Passwords
Megas: 50

Gráficos — 87
Sobre todo es de destacar el movimiento realista de los jugadores y los primeros planos.

Música — 76
Siguiendo la línea de los cartuchos deportivos, resulta totalmente prescindible.

Sonido FX — 80
Se podía esperar algo mejor y más contundente, aunque tampoco es ninguna basura.

Jugabilidad — 80
En las acciones de ataque, es bastante menos manejable que en las tareas defensivas.

Adicción — 87
La posibilidad de organizar un torneo de hasta 16 equipos es toda una garantía.

Total — 84
Un cartucho que reproduce un deporte atípico en Europa, con muchas virtudes y alguna que otra irregularidad.

Lo Mejor

- La extraordinaria calidad gráfica.
- El movimiento de los jugadores.

Lo Peor

- La jugabilidad podía haber sido más elevada.
- Para variar, la música.

Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

No siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.

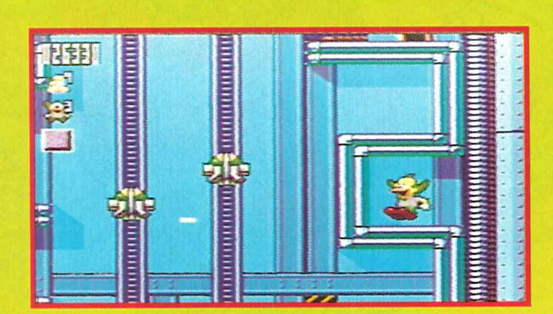
GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

LO MÁS

NUEVO



EL FESTIVAL DE LAS RATAS

SEGA MASTER SYSTEM



El payaso Krusty está aterrorizado. Cientos, miles de asquerosas ratas han invadido su «casa de la diversión», convirtiéndola en su parque de atracciones particular. Así que no le va a quedar más remedio que ponerse manos a la obra, hasta que logre cazar todas las ratas que han llevado el caos a las cinco secciones, divididas en catorce niveles cada una, que componen su hogar.

Aunque estas repelentes bolas peludas no están dispuestas a dejarse atrapar fácilmente, hay que reconocer que son un poco torpes. Incapaces de escalar nada más alto que un bloque, son las culpables de que Krusty deba construir pasos especiales que las conduzcan directamente a sus ratoneras.

Y quién mejor para vigilar las trampas que el pequeño de la familia Simpson. Bart, que ha arrastrado también a su padre hasta esta peculiar mansión, no se conforma con atrapar a estos asquerosos bichos, sino que después les atiza un buen golpe que les quite las ganas de escaparse. Qué otra cosa se podía esperar de un «angelito» como éste. Aunque todavía es peor Homer, que se dedica a «freirlas» con una buena descarga eléctrica.

Así que ya ves, Krusty necesita toda la ayuda posible para salvar la mejor atracción turística de Springfield. ¿Cuenta con la tuya?

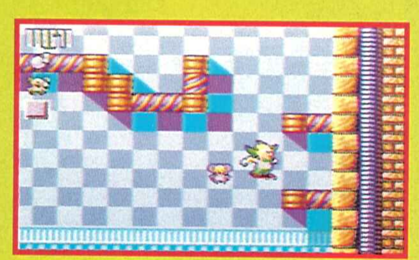




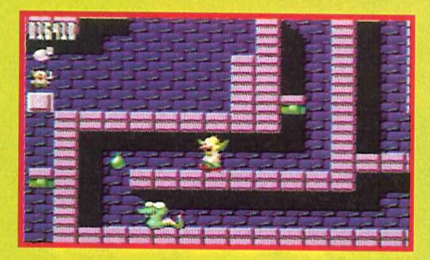


PLATAFORMAS
ACCLAIM
Flying Edge
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 4







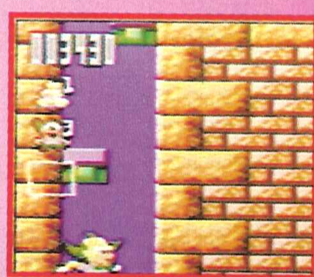


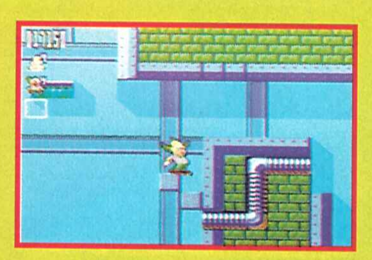


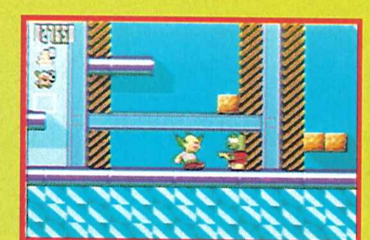
Krusty al ataque

Las pestilentes criaturas no han llegado solas a la casa más divertida de Springfield. Cerditos voladores, pájaros bobos gigantes, víboras venenosas y alienígenas armados de lasers se pasean por allí como Pedro por su casa. Para eliminarlos, Krusty cuenta con mortíferas tartas de nata y con las superbolas. Pero antes deberá cargarse de municiones, por lo que tendrás que plataformear en busca de pasajes secretos, que esconden los bloques mágicos en cuyo interior hallarás éstos y otros bonus.







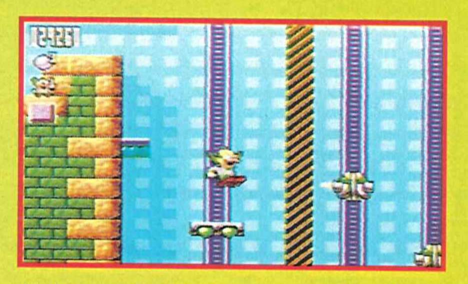




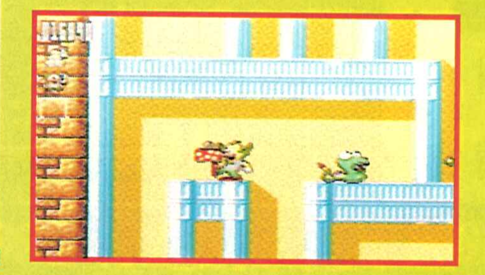
Una de plataformas

Flying Edge presenta para Master System las aventuras de Krusty y compañía, los famosos personajes creados por Matt Groening. Un cartucho realmente divertido, como ya ocurrió con la versión que el mismo grupo realizó para Game Gear, con el que disfrutarán sobre todo los aficionados al plataformeo, porque de eso se trata. Eso sí, ya podéis iros preparando y almacenar un buen cargamento de paciencia. Llevar a las ratas hasta su trampa no es una tarea sencilla, y en más de una ocasión tendréis que recurrir a vuestro ingenio.

Cruela de Vil



Nada menos que setenta niveles repletos de plataformas y de diversión te están esperando.



Gráficos — 80
Son muy sencillos, aunque plenamente efectivos. Destaca, sobre todo, la animación de Krusty.

Música — 82
A Krusty sólo podía acompañarle una banda sonora de lo más animado.

Sonido FX — 73
No son muy variados, pero acompañan perfectamente la acción. No os perdáis el saludo de Krusty.

Jugabilidad — 85
Combina a la perfección el fácil control de Krusty con la dificultad de encontrar el camino a las ratoneras.

Adicción — 85
Os enganchará, y no pararéis hasta acabar con todos los intrusos.

Total — 80
Con un planteamiento muy sencillo, el juego cuenta con un enorme aliciente: los protagonistas son viejos conocidos de la televisión.

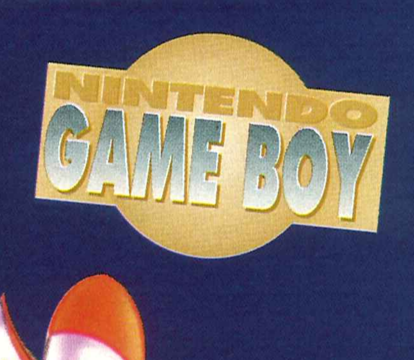
Lo Mejor
- Sin ninguna duda, la animación de Krusty.
- La animación de sus adversarios tampoco tiene desperdicio.

Lo Peor
- Lo desesperante que puede llegar a ser no encontrar el camino que conduce a las ratoneras.

LO MÁS NUEVO

EL SÚPER BOQUERÓN AGENTE SECRETO

JAMES POND



El Dr. No ha vuelto a las andadas. Utilizando sus conocimientos en animación ha dado vida a multitud de juguetes, introduciéndoles chips que los hacen muy agresivos. Ante esta pequeña catástrofe, el presidente electo de juguetelandia, tras consultar a sus asesores en asuntos internos ha tomado la mejor decisión de cuantas podía tomar: llamar a su mejor agente, Super James Pond, conocido en el mundo entero por su eficacia, habilidad y destreza.

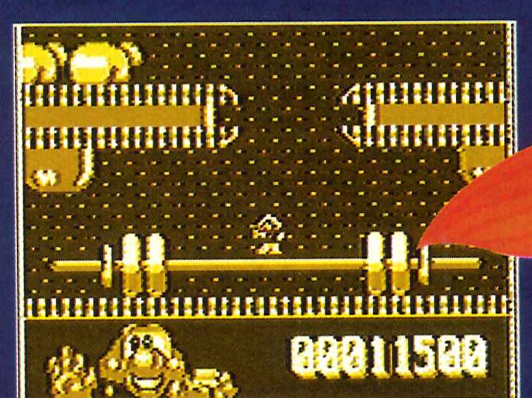
Así, nuestro acuático personaje se ve envuelto en una peligrosa y apasionante aventura que transcurre en un complejo universo formado por plataformas horizontales y verticales, y habitadas por enemigos tan diversos y escurridizos como pájaros, hombrecillos, serpientes, cosacos, apaches y un enemigo final que irá apareciendo al término de cada una de las siete fases: un enorme oso de peluche programado para aplastar a nuestro amigo en cuanto se descuide.

Por cierto, el servicio de espionaje de Hobby Consolas ha descubierto la manera de eliminar a este osazo sin poner en peligro la integridad de este boquerón: salta cinco veces encima de él pulsando el pad de control hacia abajo y el botón B a la vez. Verás cómo cae al instante.

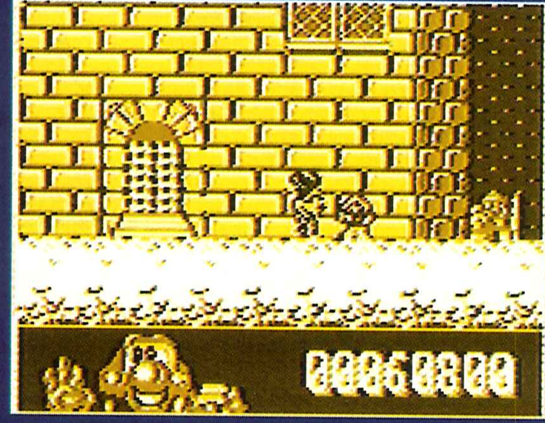
Pero sigamos. Pond deberá recoger en su camino multitud de items que le proporcionarán puntos de bonus, fichas de inmunidad y muchas cosas más. Estos items pueden estar visibles o escondidos en algún recuadro que es necesario abrir dándole un cabezado hacia arriba. Otro objeto de especial valor son los pingüinos, fundamentales para abrir los postes de salida de cada subfase.

En definitiva, podemos decir que James Pond es un juego oceánico pensado para todo el que quiera vivir en sus propias carnes las aventuras y múltiples peligros con los que tiene que enfrentarse un super agente secreto, mitad máquina y mitad pez, con licencia para pescar.

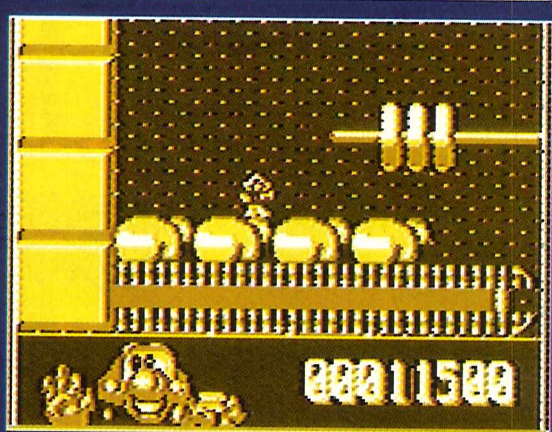




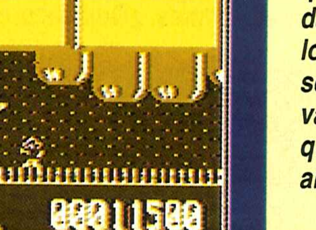












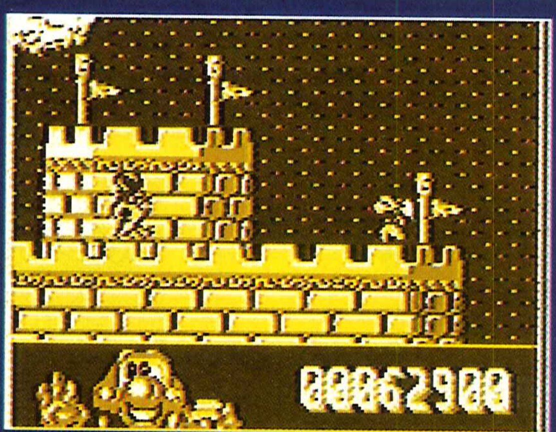
Un mini super James Pond

Super James Pond o Robocod, -pues de ambas maneras puede llamarse a este simpático pez-, ha cruzado el océano de circuitos para presentar en la Game Boy toda su capacidad de diversión. En este cartucho se ha pretendido mantener la animación y definición gráfica que han hecho popular a este personaje en otras consolas, pero nos tememos que esta versión portátil no está a la altura técnica del resto, principalmente porque la dimensión de James Pond no es acertada y apenas permite ver su animación. Por lo demás, cuenta con una música adecuada, scroll suave y unos gráficos bien definidos, variando notablemente de una fase a otra, lo que siempre es de agradecer en pos de una alta jugabilidad y poder de adicción.

Boke







GAME BOY



PLATAFORMAS
OCEAN
Millenium

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuaciones: 3
Megas: 2

Gráficos — 74
Variedad de escenarios contra reducido tamaño del protagonista.

Música — 71
Resulta agradable y graciosilla, acompañando muy bien a la acción.

Sonido FX — 72
Dentro de las posibilidades de esta consola, resultan nítidos y bien conseguidos.

Jugabilidad — 76
El mejor aspecto de este juego. Dificultad adecuada para unas plataformas accesibles.

Adicción — 70
Si no acabaras con la vista agotada debido al reducido tamaño de James Pond...

Total — 73
Una conversión con mucha variedad en sus gráficos, pero resulta dificilillo de jugar.

Lo Mejor
- Que apenas pierde en su paso a la portátil.
- La gran variedad de las fases.

Lo Peor
- El tamaño del personaje y los items.
- Sobrevalora las posibilidades técnicas de la Game Boy.

SEGA MEGA DRIVE

F1

FORMULA I GRAND PRIX

UN CARTUCHO A MÁS DE 350 KM/H

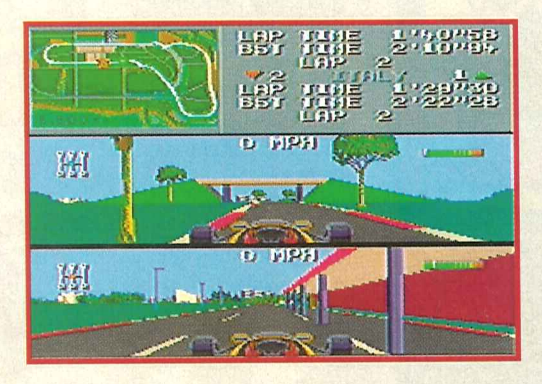
Desde hace tiempo los encargados de la FIA pretendían crear un juego de Fórmula 1 que se pareciera lo más posible a la realidad. El resultado ha sido este cartucho que puede convertirse en el definitivo en cuanto a simuladores de F-1.

«Fórmula 1 World Championship» ofrece numerosas opciones: uno o dos jugadores, un jugador contra la Mega Drive o un jugador con potencia turbo en sus motores. Y como nadie nace sabiendo, se han introducido cuatro niveles: Novato, Amateur, Profesional o Experto, con un progresivo aumento de la velocidad en los coches.

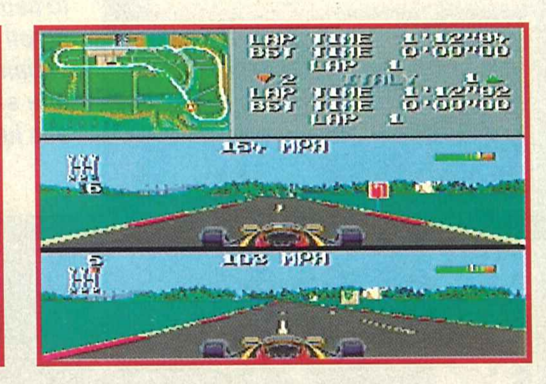
En cuanto a las competiciones, tres son las opciones que nos ofrece: entrenamientos, campeonato mundial (tú mismo diseñas el orden y número de circuitos), y arcade (has de quedar entre los seis primeros para puntuar y seguir jugando).

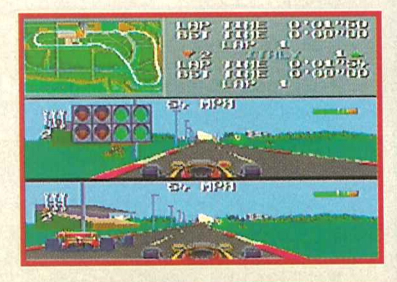
Entrando en talleres, podrás usar tres tipos diferentes de alerón trasero, cambio de marchas automático o manual, y tres variantes de neumáticos: duros, normales o blandos.

Con este cartucho podrás sentir el placer propio del siglo XX, la velocidad, sin miedo a sufrir accidentes. ¿Quieres probarlo?

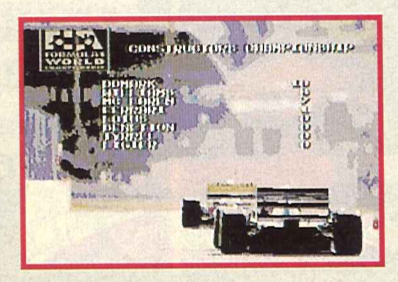














Los 12 circuitos y sus secretos



• **BRASIL (Interlagos):** *Dos grandes rectas en las que la velocidad alcanza límites insospechados. Entre ellas, una S en la que habrá que frenar.*



• **SAN MARINO (Imola):** *Contiene dos puntos conflictivos, dos curvas muy cerradas, una de las cuales se encuentra tras la recta de tribuna.*



• **ESPAÑA (Montmeló):** *Tiene una de las rectas más largas del Campeonato, con casi un kilómetro de longitud. Conducción rápida y muy agradable.*



• **MÓNACO (MonteCarlo):** *Circuito urbano de enorme belleza.. Resulta muy sinuoso y entraña cierto peligro, siendo casi imposible adelantar.*



• **CANADÁ (Montreal):** *Especialmente indicado para pilotos con grandes reflejos. Hay algunas curvas que no tienen señalización; cuidado con ellas.*



• **INGLATERRA (Silverstone):** *Muy rápido. La conducción apenas plantea problemas, con un único punto negro justo antes de la recta de meta.*



• **ALEMANIA (Hockenheim):** *Curvas muy abiertas, con un doble recodo donde habrá que aminorar para no salirse del trazado. Conducción suave.*



• **BÉLGICA (Spa):** *Circuito de trazado muy sinuoso y difícil, situado entre suaves colinas. Es esencial no perder la concentración en ningún momento.*



• **ITALIA (Monza):** *Uno de los trazados con solera dentro del Campeonato Mundial. La conducción es suave, y el recorrido llano y nada sinuoso.*



• **PORTUGAL (Estoril):** *El circuito más rápido de todos. Contiene dos zonas con cierto peligro y una recta aún más larga que la de Montmeló.*



• **JAPÓN (Fuji):** *De los mejores trazados de todo el Mundial. No cuenta con curvas demasiado cerradas ni continuadas. Conducción suave y rápida.*



• **AUSTRALIA (Adelaida):** *Muy rápido, con otra de las grandes rectas del Campeonato y curvas muy cerradas. Una de ellas, a la salida de dicha recta.*

LO MÁS NUEVO



Si quieres vivir la sensación de estar al volante de un Fórmula 1 y de rodar sobre el asfalto a más de 350 kilómetros por hora, ésta es tu oportunidad.

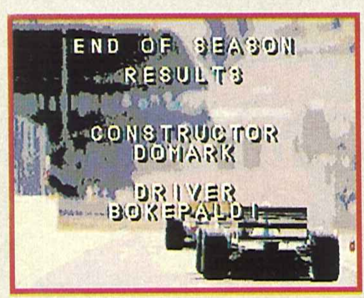








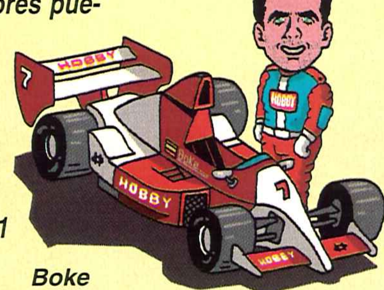






A velocidad de vértigo

Nunca he montado en un monoplaza, pero el vértigo que se siente con este cartucho debe estar muy cerca de la realidad. Todo en él está enfocado en torno a la conducción. Así, aspectos como el sonido motor o los gráficos exteriores pueden resultar monótonos. Sin embargo, detalles como los peraltes de las curvas o las subidas y bajadas en algunos trazados lo compensan. En suma, uno de los mejores simuladores de Fórmula 1 que ha pasado por mis manos.



Boke

MEGA DRIVE



SIMULADOR
DOMARK
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Campeonato
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 1
Megas: 8

Gráficos — 75

Los gráficos exteriores y accidentes del trazado se diferencian poco de un circuito a otro.

Música — 76

Apenas si aparece en algún momento del juego. Cuando se oye, resulta de buena calidad y agradable.

Sonido FX — 77

El sonido del motor y los chirridos de las ruedas al derrapar no presentan novedad alguna.

Jugabilidad — 87

Los distintos circuitos, la perfección de sus trazados y el modo de dos jugadores lo hacen muy jugable.

Adicción — 84

La velocidad puede llegar a convertirse en una droga, y este cartucho tiene mucho de lo primero.

Total — 82

Como simulador que es, lo básico es que se conduzca bien, y ése es precisamente el aspecto más cuidado del cartucho.

Lo Mejor

- El trazado de los circuitos, con los peraltes en las curvas y otros detalles.
- Que no pierde velocidad en la opción de dos jugadores.

Lo Peor

- Como en casi todos los simuladores de F-1, el sonido motor.
- Los gráficos exteriores, aunque tienen poca utilidad en este cartucho.

EL JUEGO DE LOS CODIGOS DE BARRAS

BARCODE BATTLER

EL 15 DE SEPTIEMBRE EN ESPAÑA

CARD BATTLE SYSTEM

ENERGY ATTACK DEFENCE

L-POWER L-BATTLE BATTLE SIDE SELECT SET R-POWER R-BATTLE

COMMERCE CONFLICT BARCODE BATTLER

DROOME 26200 B.P

15000 B.P

12400 B.P

WEAPON-18 ▶INSERT

LIBERA EL PODER DE LOS CODIGOS DE BARRAS

EL DESAFIO DE LA LUCHA DE GUERREROS CONTRA MAGOS

TOMY



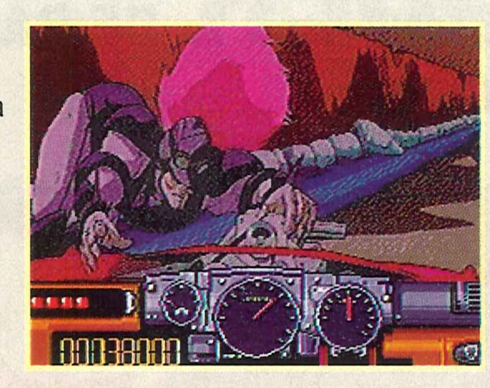
Road Avenger

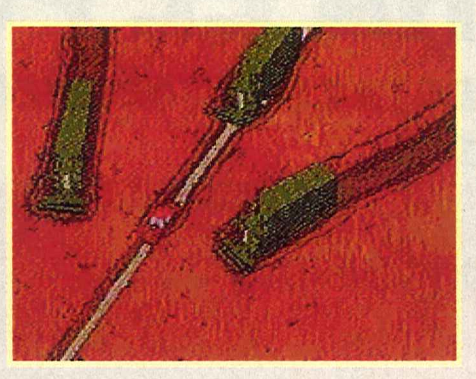
SEGA MEGA CD

CARRERA HACIA LA MUERTE

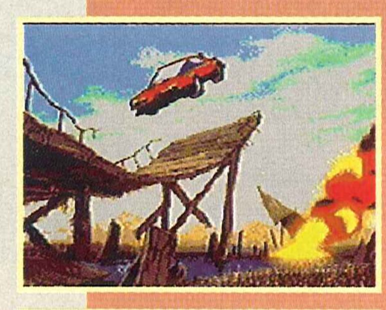
El equipo de programación Wolfteam ha decidido apostar fuerte por el Mega CD, aunque de una forma un tanto especial. Como ya os contamos en el número pasado, el lanzamiento del nuevo soporte incluirá tres juegos creados por dicha compañía. Sus nombres: «Road Avenger», «Time Gal» y «Cobra Command». La estructura de todos ellos es muy similar, pero vamos a centrarnos en el primero.

«Road Avenger» es el buque insignia de esta modalidad, y probablemente aparezca en el pack con el propio Mega CD. Básicamente se trata de una película de dibujos animados en la que no está escrito el guión. Me explico. La sucesión de acontecimientos en la propia acción del juego depende de la habilidad del jugador. Así, la película puede acabar antes o después, y tener diferentes finales.



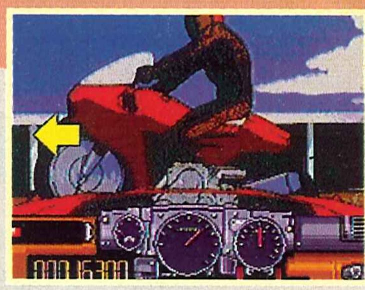


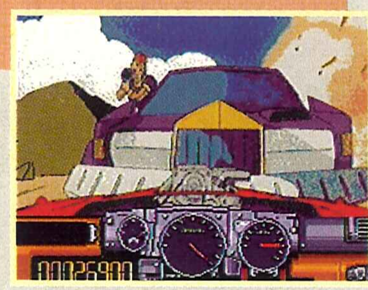
¿Y de qué va la película? Os lo cuento. La acción transcurre en el Japón actual. Las bandas de "asesinos de la carretera" se han convertido en el grupo terrorista más peligroso del país, y cada día se cobran nuevas víctimas. Una de ellas fue Mai Sakuzi, quien en su viaje de bodas encontró la muerte a manos de tan desalmados asesinos. Pero su joven marido consiguió salvar la vida en el atentado, y juró vengarse y acabar con toda la tropa de canallas. Con tesón y mucho esfuerzo, logró crear un súper-bólido capaz de competir con los terroristas en su propio terreno.











Un peculiar simulador de coches que incluye la animación de los comics japoneses.





Los diferentes planos provocan un trepidante desarrollo argumental.

Dos niveles muy diferentes

El compacto contiene dos niveles de dificultad que pueden considerarse como dos modos de juego distintos, pues la diferencia entre ambos es abismal.

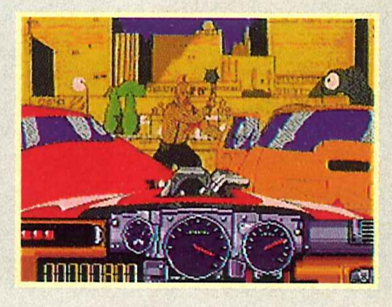
En el nivel normal, la máquina nos indica los movimientos que se deben realizar. Las dos flechas son los indicadores de giro a derecha o izquierda, con el icono "turbo" se debe acelerar y cuando aparece "brake" frenar. Si estas órdenes no se ejecutan en cuanto aparecen en pantalla, el "castañazo" está asegurado.

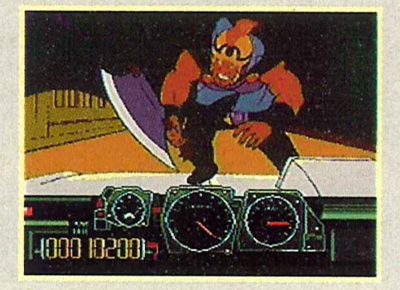
El nivel difícil es exactamente igual que el normal, con el "pequeño" hándicap de que la máquina no realiza las indicaciones.













Una aventura animada de alta calidad.

GRÁFICOS CD

El simple hecho de disfrutar de una espectacular aventura animada, ya es interesante. Pero es que además el movimiento y calidad gráfica de todo el juego es de sombrerazo: rotaciones de 360 grados, diferentes planos y brillante colorido. Algunas imágenes ponen los pelos de punta por su intenso y provocado realismo. Sensaciones para dar y tomar.

SONIDO CD

Al igual que en los aspectos gráficos, el sonido cobra un realismo sensacional, incluyendo ruidos de motor, gritos aterrorizados y chirriar de ruedas. Y es que en un juego de este tipo, la calidad sonora debe estar al más alto nivel. En cuanto a la música, se deja escuchar, aunque la canción de presentación podía participar sin problemas en la OTI.

MEMORIA CD

Quizá se han empleado tantos megas en crear un lujo visual y sonoro, que se han quedado cortos en la duración del juego. De todos modos, la posibilidad de participar sin iconos aumenta abismalmete la dificultad y por tanto la duración. La presentación consiste en un auténtico vídeo clip, con algunas de las imágenes más espectaculares de todo el programa.

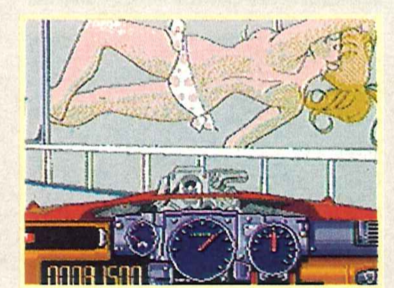


A la derecha podéis observar un buen ejemplo de la espectacular animación que contiene este compacto.





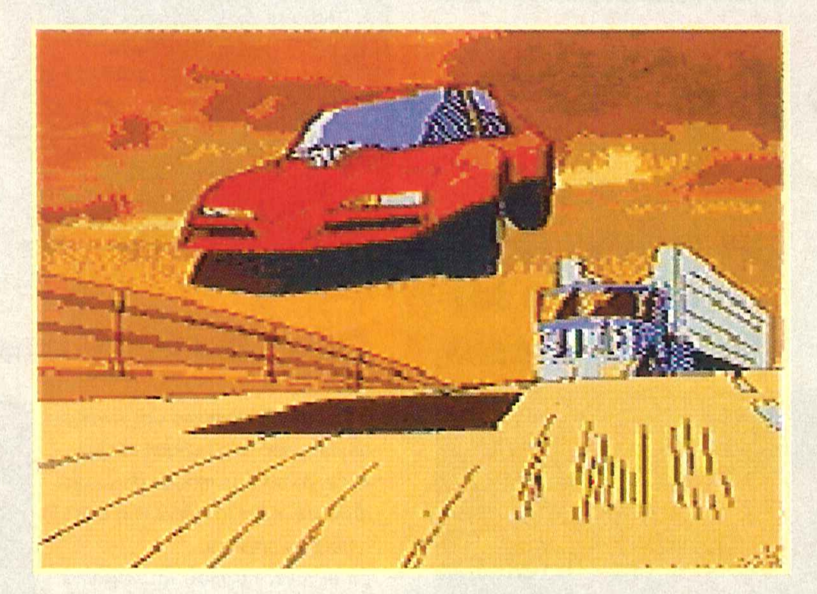


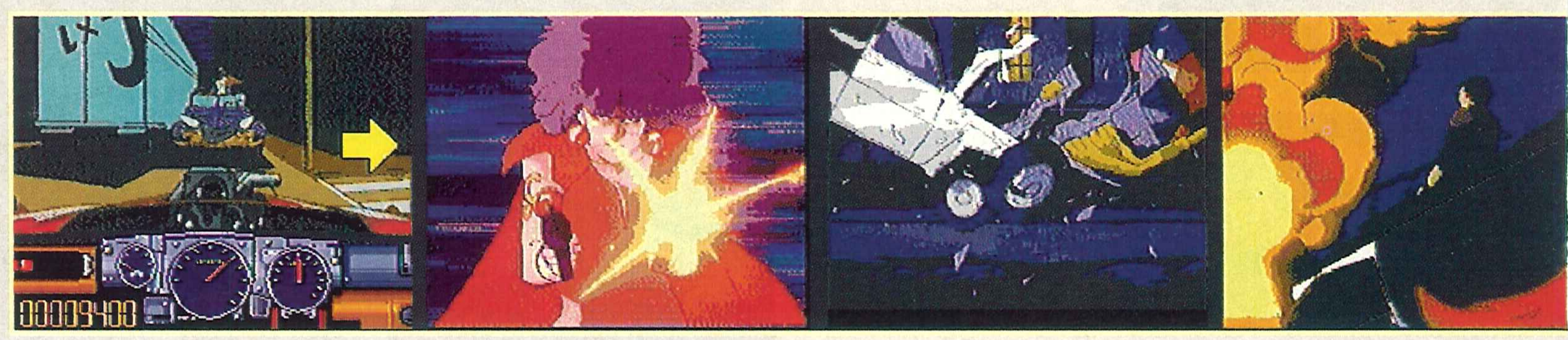


Y efectivamente, ésa es la base del programa. Tú serás el encargado de dirigir el auto en un formato parecido a un simulador de coches, con la diferencia de que aquí la acción está realizada con animaciones japonesas, conteniendo primeros planos, vistas generales, rotaciones y diferentes efectos visuales. La intención no es otra que ofrecer una panorámica realista de lo que en cada momento se supone que está viendo el conductor.

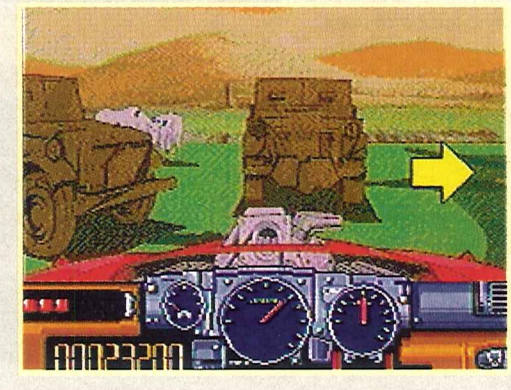
De este modo, tu función en el juego consiste en manejar el auto según los parámetros que vaya marcando la máquina. Éstos pueden ser girar a derecha e izquierda, acelerar o frenar. Cualquier fallo o mínimo retraso en la ejecución de estos movimientos puede significar la pérdida de una vida.

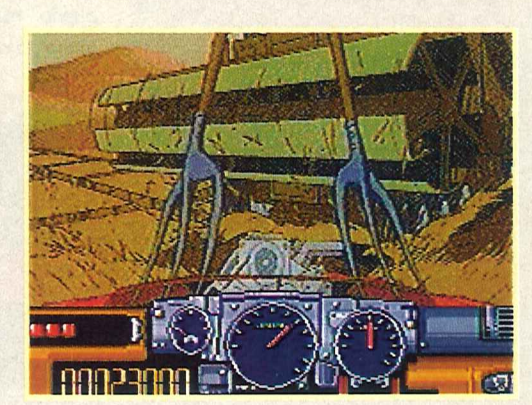
Las calles de la ciudad, mugrientas alcantarillas, interiores de edificios o campos de trigo son algunos de los escenarios de estas espectaculares batallas al estilo Mad Max. En ellas tendrá lugar un combate despiadado, en el que sólo uno puede salir vencedor.





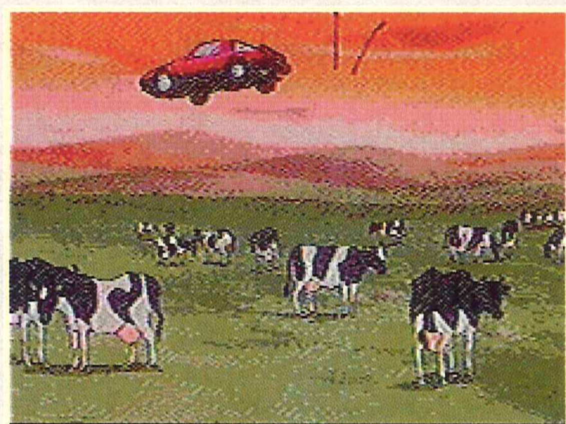






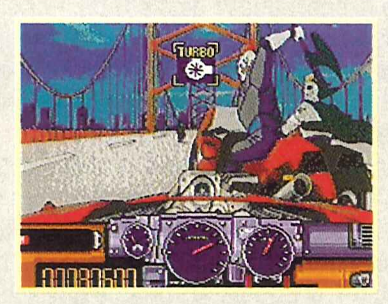






A los mandos de tu súper bólido, participarás en un combate en el que cualquier error puede suponer el fin.





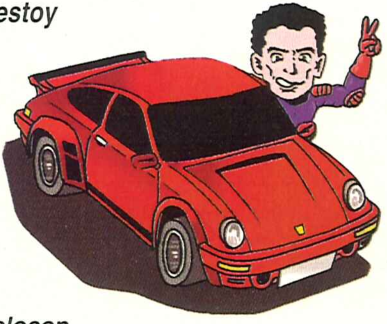


En las bandas motorizadas caben todo tipo de asesinos e indeseables. No tengáis ningún tipo de contemplaciones.

La nueva era interactiva

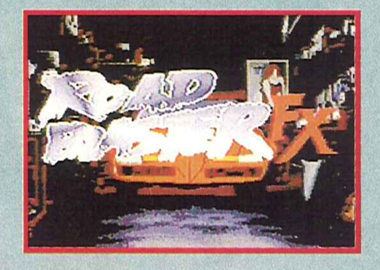
A la hora de analizar este compacto, hay que partir de la premisa que «Road Avenger» es un juego atípico, pero no tanto como puede parecer en un principio. En el aspecto gráfico, hay una cosa que está bastante clara: la alucinante espectacularidad de todas y cada una de las imágenes, que transforma el juego en poco más o menos que una película, representa por sí sola un aliciente.

En cuanto a la jugabilidad, alguien podría decir que el hecho de que la máquina marque las pautas a seguir supone cierta limitación. Y es cierto. Sin embargo, la velocidad a la que se desarrollan las acciones y la tremenda concentración que requiere el juego en todo momento, superan ese supuesto defecto. En cualquier caso, estoy prácticamente convencido de que este tipo de programas, para bien o para mal, van a crear algún tipo de pasiones, y que lejos de pasar sin pena ni gloria, van a conseguir crearse un grupo de seguidores. Al tiempo.



Lolocop

MEGA CD



AV. INTERACTIVA
SEGA
Wolfteam

Nº jugadores: 1
Vidas: Hasta 5
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3
Megas:

Gráficos — 90
Animación japonesa de calidad, con algunas imágenes realmente interesantes.

Sonido — 85
Aunque la primera canción parece del festival de la OTI, el resto es bastante espectacular.

Jugabilidad — 84
La mecánica es sencilla, pero la exagerada rapidez y la dificultad creciente complican las cosas.

Adicción — 80
En juegos así es difícil de apreciar. Pero si os gustan las aventuras gráficas, hay juego para rato.

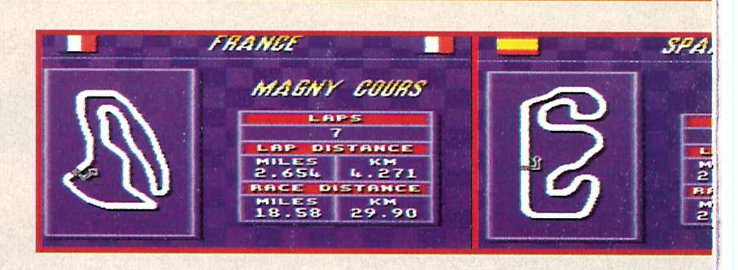
Total — 85
Un tipo de programa muy espectacular que podrá corregir defectos en futuras ocasiones.

Lo Mejor
- Las alucinantes imágenes.
- La rapidez del desarrollo.

Lo Peor
- El escaso abanico de posibilidades quizá pueda restar adicción.







NIGELL MANSELL'S World Championship

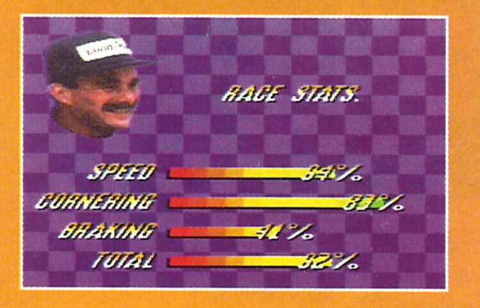
EL "NUMBER ONE" DE LOS CIRCUITOS

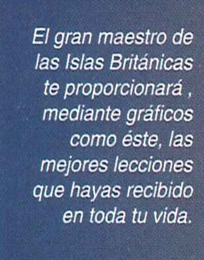
Subir en un monoplaza de Fórmula Uno es un privilegio que pocos mortales han tenido la oportunidad de disfrutar. Por ello, la mejor manera de saborear las mieles de la velocidad sobre la superficie terrestre y de vivir la sensación de conducir un F-1, nos la ofrecen los simuladores. Con el «Nigel Mansell's World Championship» la sensación no puede ser más próxima a la realidad.

Para empezar, este cartucho tiene en sus entrañas el Modo 7. Así, las rotaciones y movimientos de vuestro bólido son muy suaves, sin cambios bruscos y con un scroll perfecto. Los paisajes de los distintos circuitos y la calidad gráfica de éstos aprovechan al máximo los ocho megas con que os obsequian los chicos de Nintendo. La conducción es otro de los puntos que acercan este cartucho a la realidad, siendo incluso "demasiado real" si optáis por el nivel simulación en vez del arcade, pues el volante se hace muy sensible y cualquier pequeño giro puede acabar con el chasis empotrado en un montón de paja o de neumáticos.

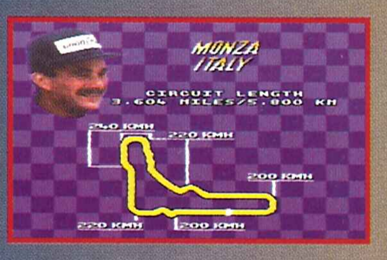
En cuanto a las opciones, si bien se echa en falta la posibilidad de dos jugadores, se muestran bastante completas. A las carreras en cada uno de los dieciséis circuitos de que consta, se añaden prácticas de conducción para memorizar los tramos más complicados, cuatro cambios del pad de control, dos niveles de dificultad -arcade y simulación-, cambio de marchas automático o manual, tres tipos de neumáticos -duros, suaves y para piso mojado-, tres modelos de alerón trasero, velocidad en millas o kilómetros por hora, y la posibilidad de competir en una temporada completa. En esta opción, tendrás una vuelta de clasificación antes de la carrera y las condiciones ►







El gran maestro de las Islas Británicas te proporcionará, mediante gráficos como éste, las mejores lecciones que hayas recibido en toda tu vida.





De la mano del Campeón del Mundo, vivirás toda la emoción del circo de la Fórmula 1.





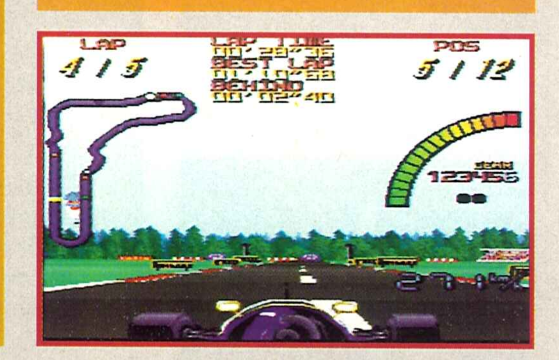


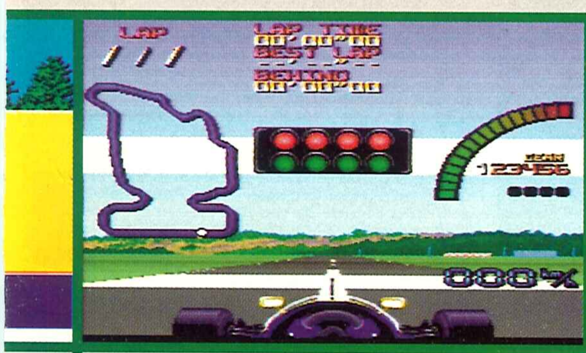




El trazado de los circuitos te ayudará a lograr velocidades de auténtico vèrtigo. Pero mucho cuidado con las curvas, muy cerradas en algunos de ellos.





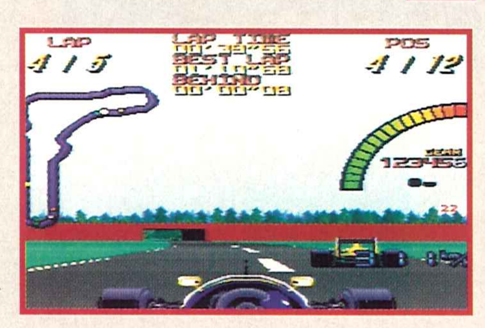






LO MÁS NUEVO

El realismo que conlleva el Modo 7 hace que tu Super Nintendo se convierta en un auténtico monoplaza, y que sientas la velocidad y el riesgo en tus propios dedos.



La silueta del circuito, las ruedas o la posición que ocupas te serán de gran ayuda durante la carrera.









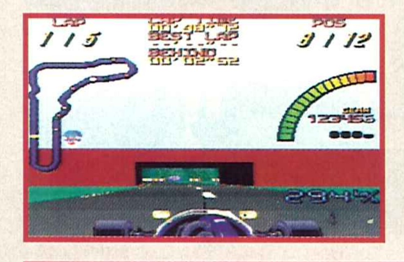
climatológicas serán elegidas por la propia computadora (en relación a ellas tendréis que variar los aspectos mecánicos del monoplaza).

Además, como en todos los juegos patrocinados por un gran maestro, contaréis con la posibilidad de mejorar vuestro dominio del volante con los consejos del propio Mansell. Antes de comenzar la carrera, os comentará las principales características del circuito. Y una vez empezada la misma, él irá delante vuestro, y en pantalla aparecerá la velocidad ideal para tomar cada curva. Cuando finalice la lección, el piloto británico, mediante un gráfico, os dará la nota obtenida en diferentes apartados.

Por vuestra parte, y si os atrevéis a conducir bajo los consejos de todo un campeón del mundo, seguro que acabáis dando a este cartucho una nota final: sobresaliente.



La gran cantidad de opciones, junto a los excelentes gráficos, hacen de este cartucho todo un campeón de Fórmula 1.



El placer de la velocidad

Hay cartuchos que se lanzan a bombo y platillo, y posteriormente se quedan cortos en comparación con las expectativas creadas. Este no es el caso de Nigel Mansell's World Championship, que si bien ha sido promocionado por su distribuidora, en este caso la propia Nintendo, no ha tenido la publicidad de otros simuladores de reciente aparición. Las prestaciones de este monoplaza, sobre todo la jugabilidad y diversión, lo hacen poco menos que genial. Su grado de perfeccionamiento, gracias a ese conjunto de chips llamado Modo 7, lo convierten en una droga de la que es difícil separarse una vez probada.

Los aficionados a los simuladores deportivos encontrarán en este cartucho sensaciones que nunca creían posibles vivir. Y los que no tienen a estos juegos entre sus preferidos, perderán una oportunidad única de conducir un Fórmula Uno en toda regla.



Boke

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
GREMLIN
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Competición
Niveles de Dificultad: 2
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 85
Las últimas novedades de la Super cuentan con un elevado nivel gráfico, y este juego no es la excepción.

Música — 80
Aparece durante la carrera o sólo en los cuadros y gráficos. Es suave y sin estridencias.

Sonido FX — 80
La escasa variedad de sonidos y la calidad de los mismos no alcanza la gran altura del juego.

Jugabilidad — 84
Le resta puntos el que no incluya la opción de dos jugadores. Aún así, muy jugable.

Adicción — 89
Aunque no seas un forofo de los simuladores, corres el peligro de quedarte pillado para siempre.

Total — 87
El mejor cartucho de Fórmula Uno que ha pasado por mis manos. El movimiento y la sensación de velocidad es muy real.

Lo Mejor
- Te acerca un poco más a lo que puede ser la conducción de un F-1.
- La suavidad de los movimientos, gracias al Modo 7.

Lo Peor
- Que en las lecciones digan que el circuito de Barcelona se encuentra "en las llanuras del lejano Sur de España".
- Falta la opción de dos jugadores.

20 equipos y una sola Liga, es el turno del deporte REY.



PCFUTBOL, *muy pronto en tu pantalla.* DINAMIC MULTIMEDIA

SEGA MEGA CD

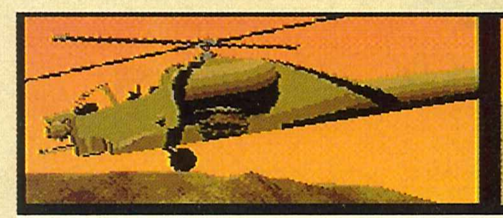
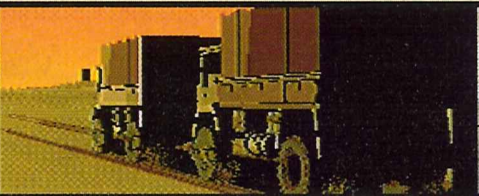
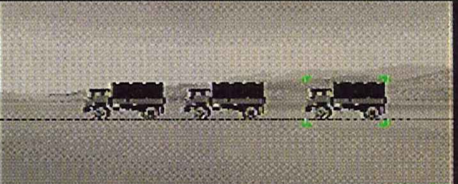
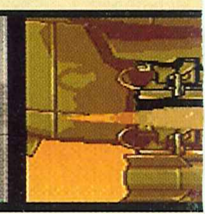
THUNDERHAWK

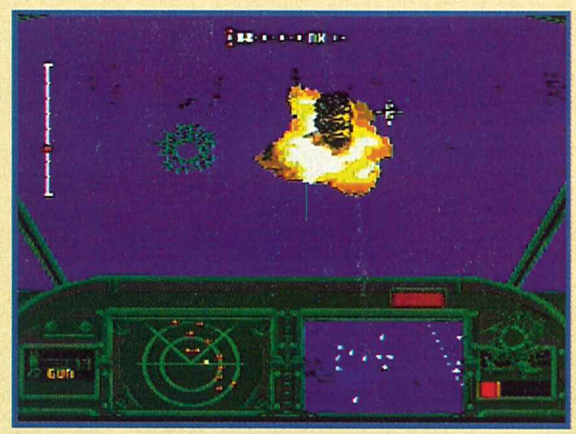
En el anunciado lanzamiento del Mega CD al mercado español, no podía faltar la "eterna" asignatura pendiente de las consolas: el simulador. Y qué mejores programadores para aceptar este reto que los ingleses de Core, quienes parecen haberse convertido en uno de los grupos puntales de este soporte. Sin embargo, la prestigiosa compañía no ha querido arriesgar demasiado en este terreno, y ha apostado por la conversión de un juego que ella misma había creado para Amiga hace unos cuantos meses: el «Thunderhawk».

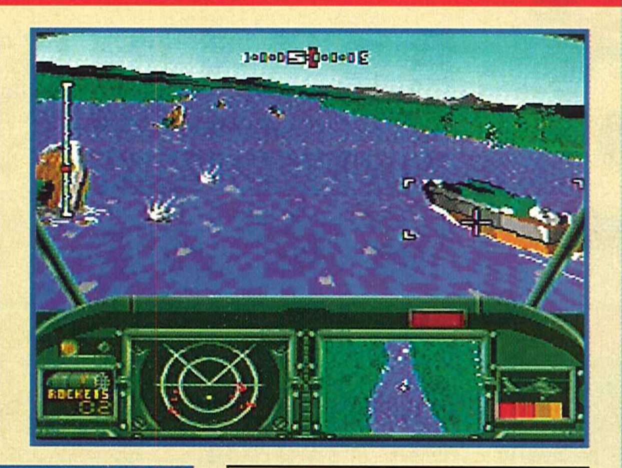
Quizá este juego parte con la ventaja de que ha sido anunciado a bombo y platillo durante todo este año (probablemente más que otros lanzamientos de Mega CD), pero la promoción estaba justificada. «Thunderhawk» supera a todos los simuladores que se han creado para consolas. De momento, los programadores han tenido la visión de utilizar un aparato mucho más manejable que un avión, como es el helicóptero. Esto significa que el control sobre el mismo es absoluto, y por tanto se puede avanzar, retroceder, girar en todas las direcciones, y, sobre todo, detenerse en el aire. Pero es que, además, esta gran virtud se suma a una sobresaliente realización técnica, que permite un movimiento súper-real y muy espectacular.

En cuanto al desarrollo del juego, se puede afirmar que no desentona con las anteriores virtudes. El objetivo de este súper-helicóptero consiste en diez operaciones repartidas por todo el planeta, con un orden que debe elegir voluntariamente el jugador. Todas ellas serán concienzudamente explicadas en el centro de operaciones y, por supuesto, no consisten en abatir todo lo que se mueva, sino que los objetivos son muy claros y concretos, al estilo Desert Strike. Por esta razón, la utilización de los radares y la comunicación con el puesto de mando, son fundamentales para el éxito de las misiones. Una vez realizada " la tarea", se recibirá la orden de regresar a la base para hacer un informe de la situación.

Todo este conjunto de detalles, convierte al «Thundehawk» en un simulador tan completo como espectacular. La batalla contra los malos simuladores toma nuevos y esperanzadores aires.

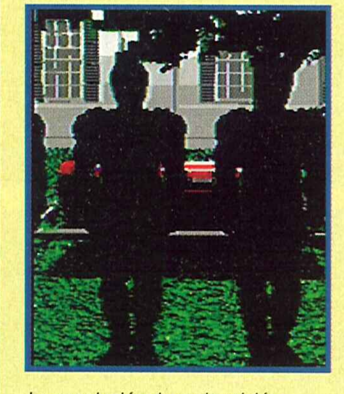









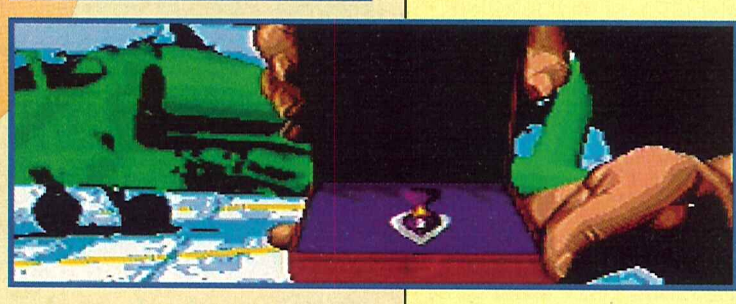






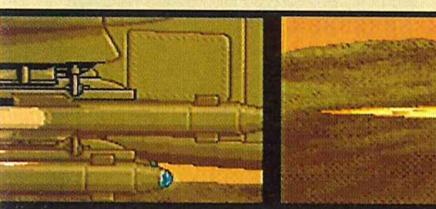
La conclusión de cada misión puede tener diferentes finales. El alto mando condecorará vuestros éxitos, y se encargará de organizar vuestro funeral en caso contrario.

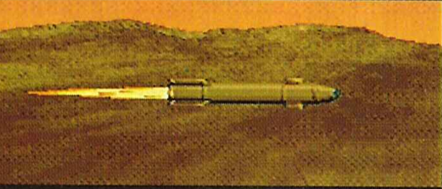
A los mandos de tu poderoso helicóptero, deberás volar a diferentes puntos del planeta para completar diez operaciones. Un verdadero reto.

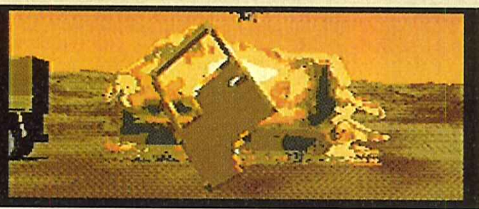


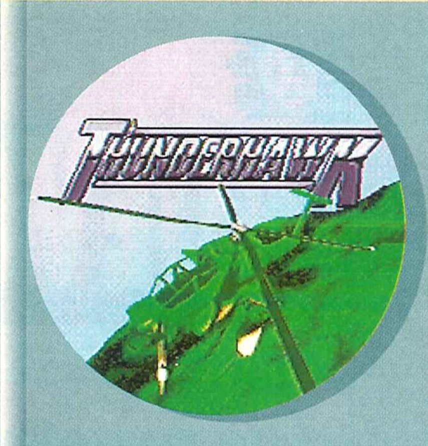












El mejor simulador realizado para consolas.

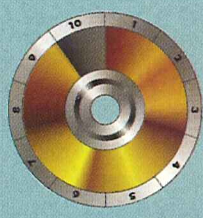
GRÁFICOS CD

Tal vez el aspecto más destacable sea el increíble y súper-suave scroll que se ha logrado en este compacto. Pero es que la cosa no queda aquí. Todas las imágenes han sido convenientemente tratadas, con una digitalización sublime, y un realismo (por ejemplo en las explosiones) de película. Tan solo un pequeño "pero". La paleta de colores en pantalla se ha quedado algo corta.



SONIDO CD

Todos los aspectos que puede abarcar este apartado son para nota. Los efectos de sonido son totalmente creíbles, y se han tratado a fondo: explosiones, ruidos de motores, voces, silbidos de misiles, etc. Y en cuanto a la música, se han combinado las marchas militares con impresionantes riffs de guitarra al más puro estilo Satriani. Una delicia de melodías.



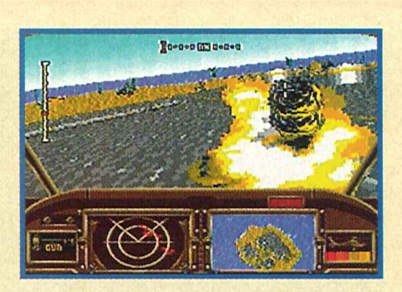
MEMORIA CD

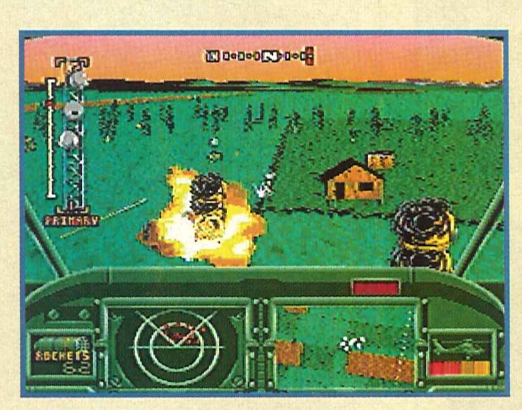
No se han escatimado megas para CASI ninguno de los aspectos: gráficos, interminable número de misiones, detalles varios e imágenes y voces digitalizadas. Sin embargo, la presentación se queda algo corta, pese a ser espectacular, y el mencionado colorido ha sufrido las consecuencias de las anteriores virtudes. De todos modos, estamos ante un simulador que marcará un hito.





La espectacular sucesión de imágenes constituye un auténtico deleite visual. Todo, gracias al suave movimiento que se ha logrado con la tecnología CD.



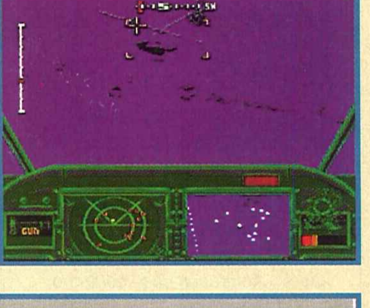


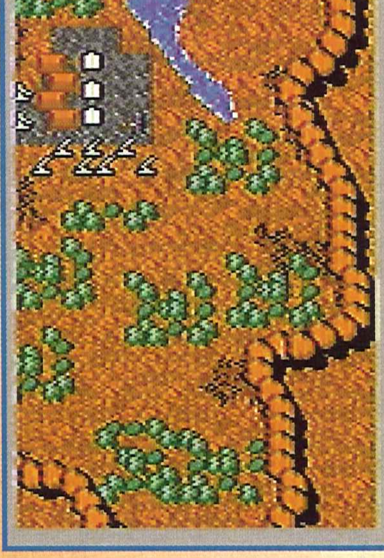


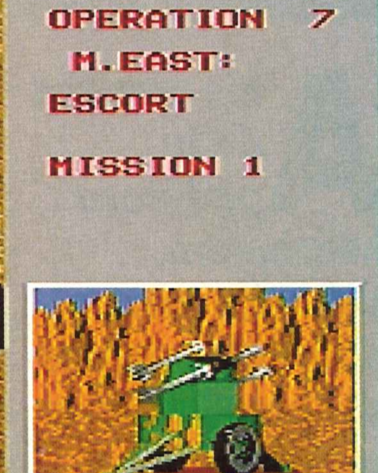


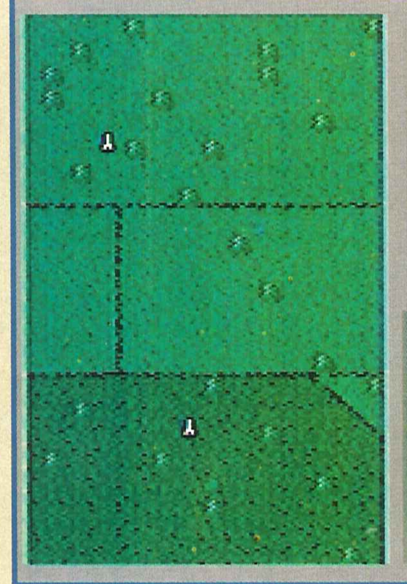


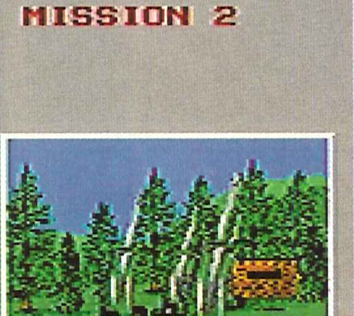




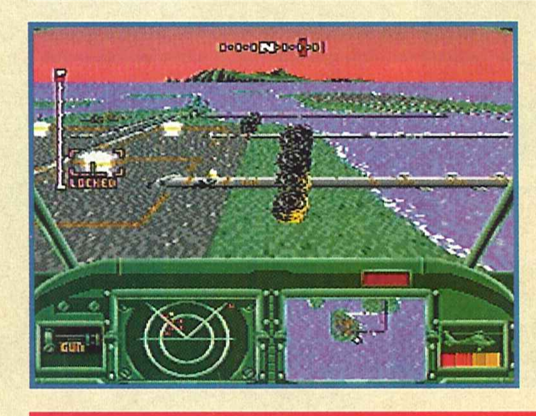


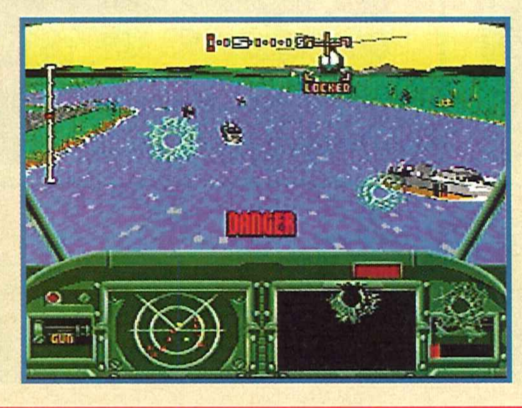


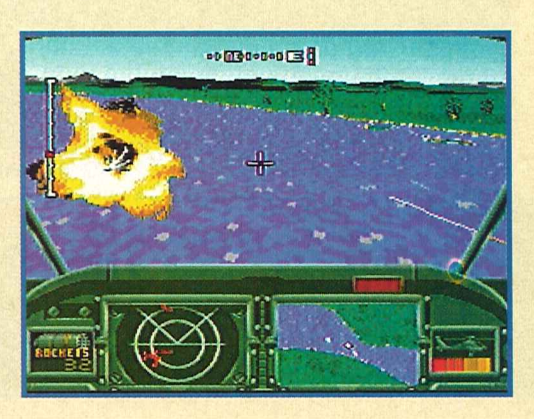




Thunderhawk no es sólo uno de los lanzamientos para Mega CD con mayores perspectivas. También es, probablemente, el mejor simulador aéreo hecho para consola.







ENEMIGOS

Todos contra uno

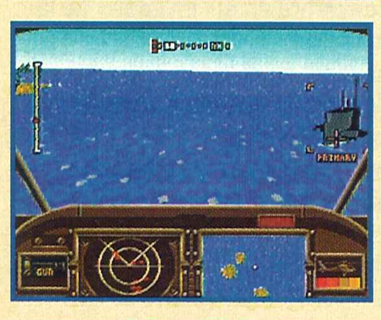
Aquí tenéis una pequeña muestra de alguno de los enemigos más importantes con que os toparéis a lo largo de las diez misiones. Como veis, hay de todos los tipos, desde helicópteros hasta cazas, pasando por la potente artillería pesada. Cada aparato posee diferente tipo de blindaje, así que os recomiendo que aprendáis cuanto antes a administrar vuestro armamento.

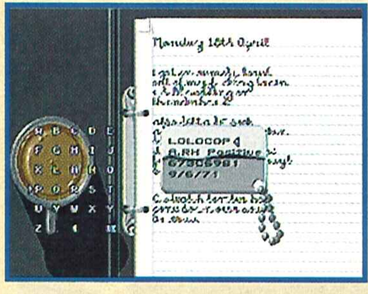
Al margen de su interesante desarrollo, el programa posee unas virtudes gráficas que para sí quisieran la mayoría de los simuladores.

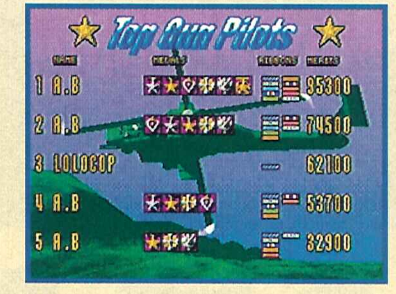






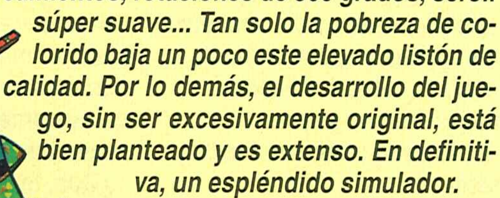






Misión cumplida

Thunderhawk es, junto a Batman Returns, el mejor juego de Mega CD que ha aparecido en esta primera hornada. Además, con el mérito añadido de ser un simulador. Su realización técnica es excelente: imágenes digitalizadas, efecto 3-D, acercamientos, rotaciones de 360 grados, scroll súper suave... Tan solo la pobreza de colorido baja un poco este elevado listón de calidad. Por lo demás, el desarrollo del juego, sin ser excesivamente original, está bien planteado y es extenso. En definitiva, un espléndido simulador.



Lolocop

MEGA CD



SIMULADOR CORE
Core Designe Ltd.
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 10 operac.
Niveles de Dificultad: 3
Continues: Passwords
Megas:

Gráficos — **89**
Excelente en todos los aspectos, con excepción de la dichosa paleta de colores.

Sonido — **89**
Contiene efectos muy reales y llenos de espectacularidad, destacando las explosiones y las voces digitalizadas.

Jugabilidad — **85**
La manejabilidad del aparato es muy buena, pero la dificultad de algunas misiones resulta demasiado elevada.

Adicción — **87**
Multitud de misiones y tres niveles de dificultad son más que suficientes para poder alargar la vida del juego.

Total — **88**
Un simulador de mucha calidad que incluye detalles de gran interés y muy pocos defectos.

Lo Mejor
- El excelente movimiento de los aparatos.
- Las imágenes.
- La atractiva música.

Lo Peor
- El pobre colorido que empaña la sublime calidad gráfica.



ESTA CASA ES UNA RUINA











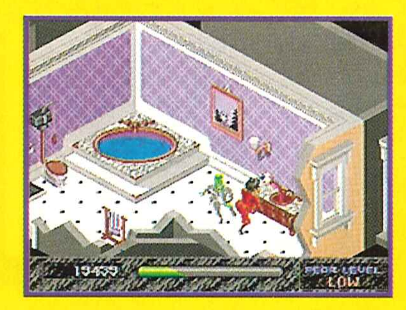
HAUNTING

Vito Santini, empresario especializado en economía sumergida. Flo Santini, su esposa, aficionada al dinero y las pieles caras. Tony y Mimi Santini, sus hijos, fervientes admiradores de las nueve secuelas de "La Matanza de Texas" y fans encarnecidos de Bonnie & Clyde y del inventor del D.D.T. Estos cuatro «tiernos» personajes son las pobres víctimas de Polterguy, un espíritu punkie verdoso y con más «mala uva» que El Cojo Manteca.

El caso es que este fantasma con cresta odia a muerte a los nuevos ricos, y mucho más cuando éstos han amasado su fortuna a base de trapicheos. Por eso, se convertirá en el «invitado» de la familia y se instalará en su nueva mansión.

Naturalmente, tú representarás su papel en el juego, y deberás hacer lo imposible por incordiar a los habitantes de la casa, hasta que decidan abandonarla. Para ello deberás cargarte continuamente de ectoplasma y perseguirles por las diferentes estancias, haciendo uso de todo tipo de fenómenos extraños.

¿Qué, te apetece la idea de pegar sustos a diestro y siniestro? A nosotros nos parece «terriblemente» divertida...















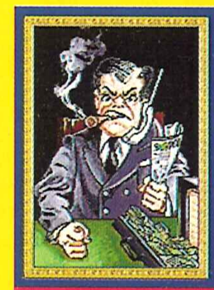
Original e innovador

Por fin me encuentro ante un juego que rompe con todos los moldes establecidos hasta ahora. Nada de ser el "bueno" capaz de arriesgar su vida por una causa noble. En «Haunting» los de Electronic Arts nos proponen lo contrario: que nos dediquemos a dar sustos "de muerte" a una familia en su propia casa. Lo importante de este cartucho es su planteamiento (original y atractivo donde los haya), lo que no quita que los gráficos estén bien o que los efectos sonoros sean capaces de poneros los pelos de punta.

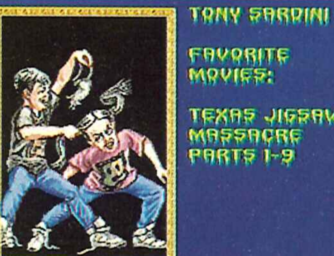
Cruela de Vil



Cualquier rincón de la mansión de los Santini es bueno para pegar un susto a sus habitantes. Tendrás que usar tu ingenio para convertir los objetos más inocentes en peligrosas amenazas del Más Allá, y conseguir tu objetivo: que los Santini abandonen su mansión.

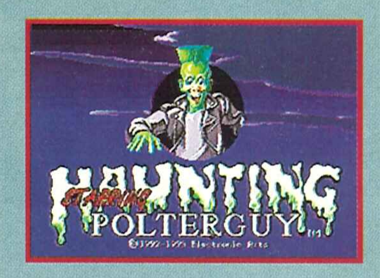








MEGA DRIVE



ACCIÓN
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 4 Mansiones
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 82
Más que los decorados, destaca la multitud de efectos paranormales que Polterguy puede generar.

Música — 80
Músicas espectrales, fantasmales y de lo más tétrico es lo que tendréis la oportunidad de escuchar.

Sonido FX — 82
¿Qué sería de un poltergeist sin efectos sonoros? Carcajadas del Más Allá, ruido de platos, maullidos...

Jugabilidad — 83
Una lástima la dificultad de control al recolectar el esencial ectoplasma. Pero por lo demás, perfecta.

Adicción — 85
Cuesta dejarlo, aunque sea sólo por ver toda la variedad de sustos que puedes llegar a realizar.

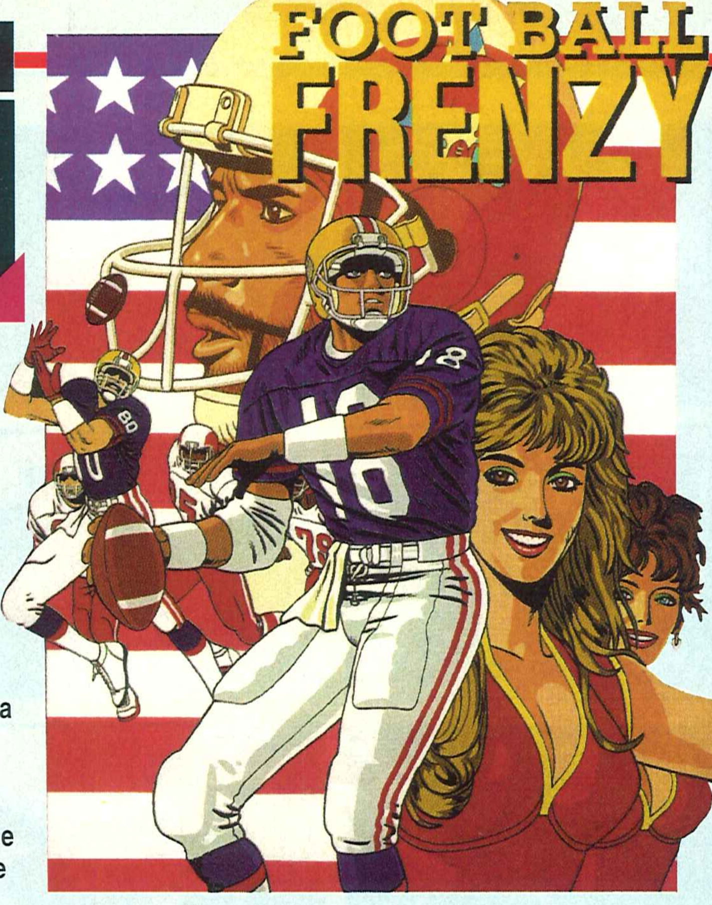
Total — 83
Nos encontramos ante un juego que ha sabido ofrecer algo nuevo al poblado mercado de los cartuchos para consolas.

Lo Mejor
• Los efectos paranormales, que son muchos y a cuál más sorprendente.

Lo Peor
• Que te quedes sin vida y tengas que volver a empezar desde el principio, cuando ya habías echado a los Santini de su primera mansión.

LO MÁS NUEVO

NEO GEO



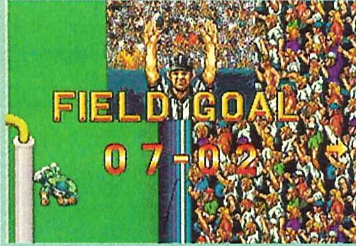
Como no podía ser de otra forma, el otro deporte rey de USA también se da cita en este catálogo. El aclamado y autopromocionado Fútbol Americano tiene su particular versión Neo Geo con este «Foot Ball Frency». Y el término particular no es ningún adjetivo gratuito, porque el formato adoptado por este cartucho difiere notablemente de las súper-conocidas versiones del «John Madden». Compruébalo por ti mismo.

De momento, la perspectiva del Foot Ball Frency es horizontal, no utiliza las "ventanas" de pase y sólo es posible organizar las jugadas de ataque. Este último es un aspecto un tanto reprochable, pues las posibilidades del juego defensivo son escasas.

Por lo demás, el programa es bastante similar a sus homónimos en cuanto a reglas (el eterno problema de este deporte), ejecución de las acciones y forma de realizar el campeonato. ¡Ah!, y puedes elegir entre diez equipos, cada uno con sus propias características.

¡A POR EL TOUCHDOWN!





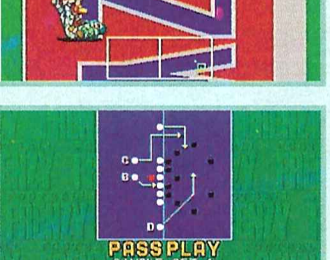


Vistoso, pero poco manejable

Aunque el principal problema de los cartuchos de fútbol americano (complejidad de reglas y tácticas) se ha solventado ligeramente, la verdad es que jugar a este «Football Frenzy» no resulta sencillo. El control de los jugadores es extraño y su manejo es bastante complicado. Eso sí, a nivel gráfico no se le puede poner ninguna pega, ya que posee unos sprites enormes y una definición asombrosa.

Lolocop





PASS PLAY
SINGLE SET-1
SHOT GUN-1
WEAK SIDE
SHOT GUN-2

NEO GEO



DEPORTIVO
SNK
SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 10 equipos
Niveles de Dificultad: 0
Continues: Passwords
Megas: 48

Gráficos — 91
En la línea de las buenas producciones de Neo Geo, con unos sprites enormes.

Música — 89
Para ser un cartucho deportivo, se han preocupado bastante de este aspecto.

Sonido FX — 91
Golpes, caídas, gritos y voces digitalizadas al más alto nivel y totalmente realistas.

Jugabilidad — 82
En la inevitable comparación con el John Madden, sale perdiendo.

Adicción — 84
Tal vez con la práctica se adquiera un nivel de adicción más alto que al principio.

Total — 85
Si se hubieran mejorado algunos aspectos jugables, sería un cartucho de gran calidad, mejor incluso que el John Madden.

Lo Mejor
- Sin duda, la calidad técnica en general.
- Los gráficos, en particular.

Lo Peor
- El complicado control del juego.

Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET



DINAMIC MULTIMEDIA

Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles



PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.
Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.



Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.



El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



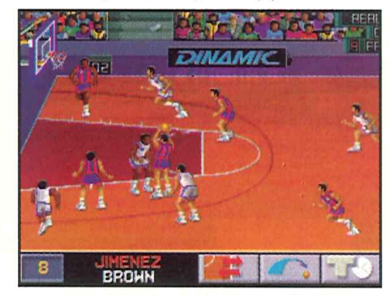
Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

HC

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envio)

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad..
Provincia.......................................Código Postal....................
Fecha de nacimiento........../........../..........DNI.........................
Teléfono...
Firma:

F O R M A   D E   P A G O

❑ Contra Reembolso   ❑ Adjunto cheque
❑ Visa   ❑ American Express

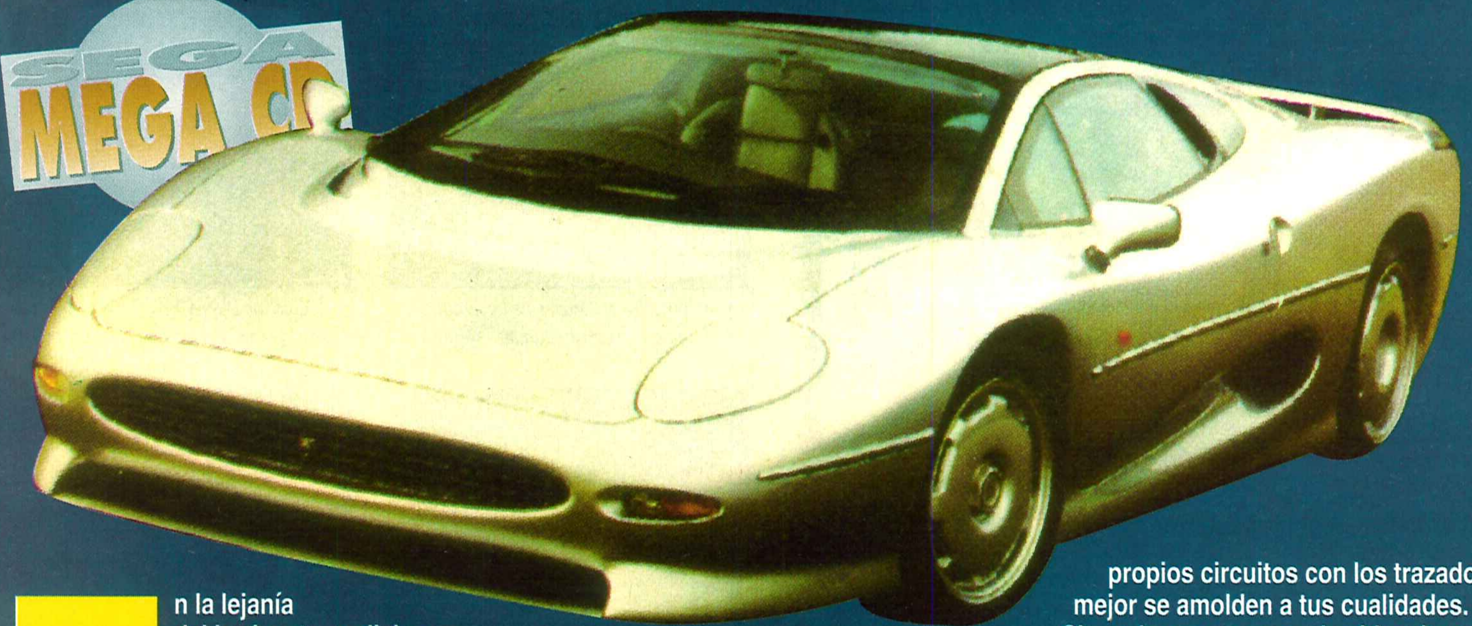
Tarjeta de crédito número..
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../........../..........

Rellena y envia este cupón hoy mismo a:

DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad responsable de la venta y envio de PCBASKET.





En la lejanía del horizonte se divisa un gran destello de luz. Poco a poco, te aproximas al punto luminoso. El brillo es cegador... Por fin, ante tus ojos aparece uno de los coches deportivos más deseados del mundo, el Jaguar XJ220, reconocido por el libro Guinness de los Records 1993 como el coche más rápido del planeta.

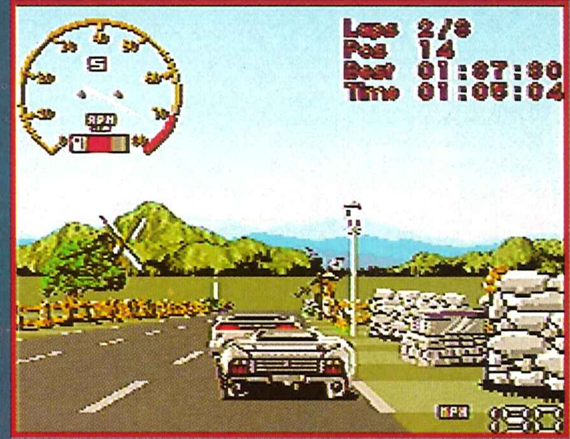
Al volante de este bólido, tomarás parte en un Campeonato que consta de 16 circuitos diferentes (nacionales o internacionales), en los que podrás practicar cuantas veces lo desees para memorizar las zonas difíciles. Además, antes de que se dé el banderazo de salida tendrá lugar una vuelta de clasificación, en la que se decidirá tu posición en la parrilla de salida.

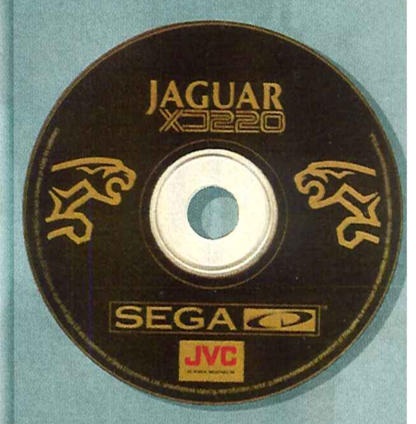
Naturalmente, no podía faltar la opción de dos jugadores (aunque se frena un poco la velocidad de los coches). También puedes optar por las millas/hora o los kilómetros/hora, cambio de marchas manual o automático, número de vueltas -3, 5, 7 o 9- de que constará la carrera y la posibilidad de editar tu nombre como piloto principal del equipo Jaguar. Y como remate, podrás crear tus propios circuitos con los trazados que mejor se amolden a tus cualidades.

Sin embargo, como en la vida misma, existirá un problema económico. Para viajar de un circuito a otro deberás pagar el desplazamiento de tu coche y el tuyo propio. Por ello, una vez que hagas la elección del siguiente país donde vas a competir, el administrador de tu equipo te dirá si has elegido correctamente o no. En este caso deberás salir al panel de banderas y elegir otro circuito que se encuentre más cerca del último en que corriste. Además, después de cada prueba pasarás por el taller de reparaciones, para cambiar las piezas que hayan resultado dañadas en la competición y que aparecen en color rojo. Debido a su alta tecnología, estas piezas cuestan bastante dinero. ¿Que cómo lo consigues? Pues para recibir un premio en metálico, deberás quedar entre los diez primeros de cada carrera. ¡Ah!, y procura tener siempre dinero en el banco, pues en caso contrario aparecerá una cuenta con tus deudas y un bonito «Game Over».

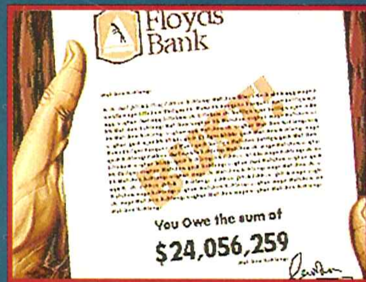
La mecánica más avanzada en cuanto a automóviles se refiere se ha puesto, una vez más, al servicio de la diversión. Ahora, el motor está ya a punto y sólo falta que aprietes el acelerador para que tu bólido salga disparado. ¿Te animas?





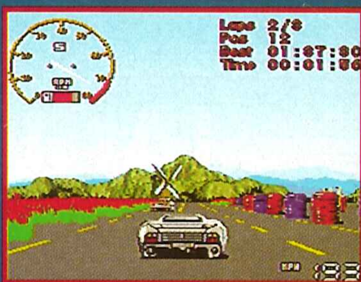


Una maravilla gráfica, con un sonido bastante discreto.

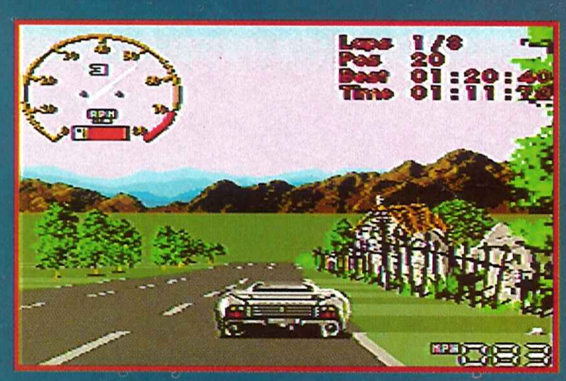




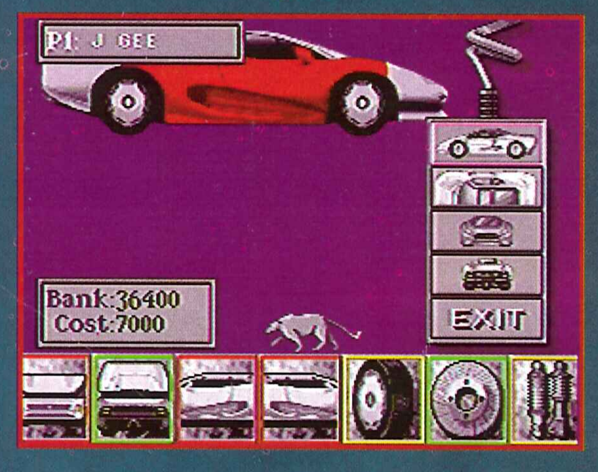




Con este magnífico compacto, podrás hacer realidad uno de los mayores sueños de tu vida: conducir el coche más rápido del mundo, el Jaguar XJ220.



Sin lugar a dudas, el aspecto donde mejor aprovechadas están las posibilidades que nos ofrece el CD es en los gráficos, con una definición muy cercana a la realidad y un diseño que reproduce al detalle las características propias de cada país.







GRÁFICOS CD

Sin duda, éste es el aspecto más sobresaliente de todo el compacto. La utilización súper-suave del scroll parallax alcanza los niveles que se pueden esperar en el Mega CD. Además, la definición de todos los objetos que aparecen en pantalla (sobre todo en los paisajes) es realmente asombrosa. Estas virtudes se completan con la aparición de una amplia gama de colores en pantalla.

SONIDO CD

Como viene siendo norma en este soporte, la música ha sido bastante cuidada. Seis temas diferentes, con ciertos matices funkys y de música disco, buenos arreglos y bien situados durante las fases del juego. Lástima que la música haya absorbido la mayor parte de la memoria dedicada al aspecto sonoro, y los efectos de sonido sufran por ello. Se debe exigir una mayor contundencia.

MEMORIA CD

Jaguar contiene una gran avalancha de posibilidades interesantes. De momento, 32 circuitos diferentes, con las características y detalles propios de cada uno. Por otro lado, todo tipo de opciones mecánicas, que incluyen cambios de motor, frenos, suspensión, y un largo etcétera. Pero lo más importante es la posibilidad de crear circuitos completísimos a la voluntad del jugador. Una opción genial.





Un arcade en el que las imágenes son las principales protagonistas, por encima de la sensación de velocidad y de la propia jugabilidad.















• EQUIPOS PARA GANAR •



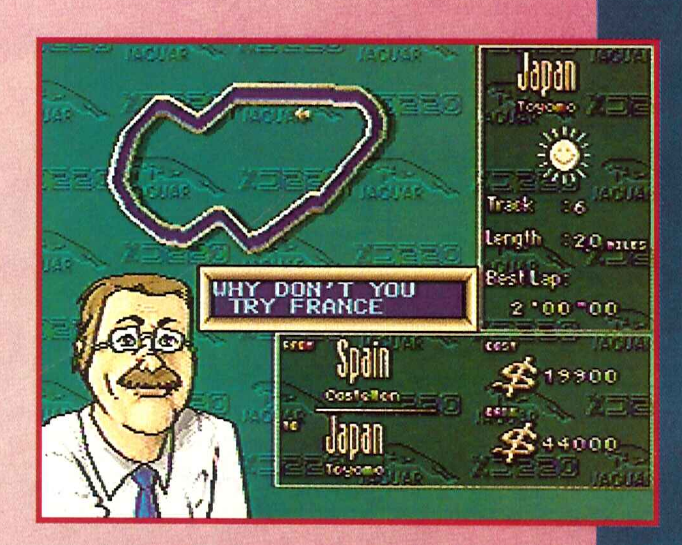








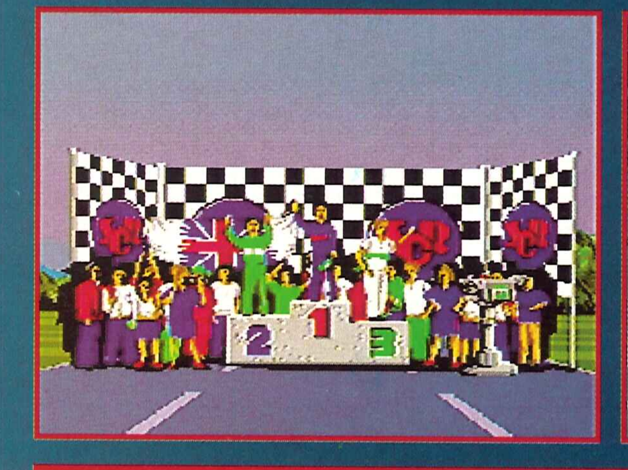
Una de las opciones más atractivas e interesantes del programa es la posibilidad de crear tus propios circuitos, al margen de los 32 que te ofrece la máquina.

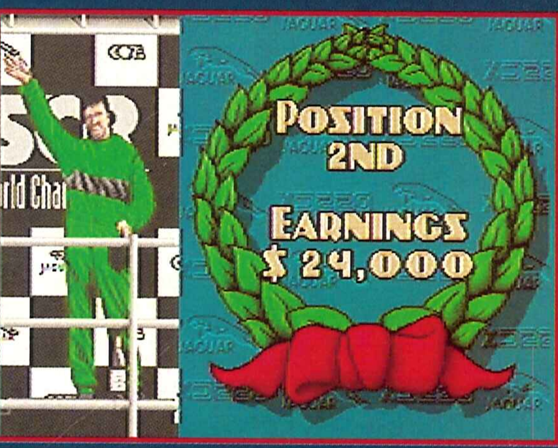












Carreras a la carta

Cuando oímos el nombre del «Jaguar XJ220», lo primero que pasa por nuestras mentes es un bólido a toda velocidad. Y esta sensación es precisamente la que peor conseguida está, especialmente en la opción de dos jugadores, donde la carrera se ralentiza mucho. Al margen de este pequeño punto negro, nos encontramos ante un juego muy completo en cuanto a opciones, con 32 circuitos diferentes y unos gráficos donde se aprecian las posibilidades del compacto. Circuitos como el de Egipto, Suiza, Perú o Estados Unidos son sencillamente geniales, y me he llegado a pegar más de un tortazo por mirar el paisaje.

El manejo del Jaguar es correcto y las competiciones no son ningún dulce, lo que te obliga a entrenarte concienzudamente para obtener una buena suma de dólares y poder seguir corriendo por todos los circuitos del mundo. Y como guinda, nos encontramos con la posibilidad de crear trazados a nuestro antojo, algo muy, pero que muy divertido.

Boke

MEGA CD



ARCADE
JVC
Core

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Competición
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 1
Megas:

Gráficos — 92
Sin duda, el aspecto donde mejor aprovechadas están las cualidades que puede llegar a desarrollar la tecnología CD.

Sonido — 80
En este tema el juego patina, con unos chirridos bastante molestos. Sólo se salva la voz digitalizada del juez de carrera.

Jugabilidad — 85
La opción de dos jugadores lo hace muy jugable (aunque pierde en velocidad), así como la gran cantidad de circuitos.

Adicción — 87
Especialmente adictivo para aquellos que vibren con la velocidad. El poder diseñar tus propios circuitos también engancha.

Total — 84
Es un buen juego de carreras de coches, pero se podía haber mejorado la opción de dos jugadores y la sensación de velocidad.

Lo Mejor
- Que se puedan hacer los circuitos a tu propio gusto.
- Los gráficos de todos los trazados
- Los seis temas musicales.

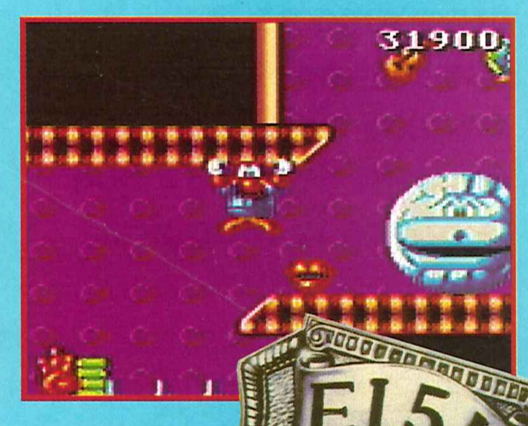
Lo Peor
- Los efectos de sonido.
- La decepcionante opción de dos jugadores.
- La velocidad no está muy lograda.











ROBOCOD

F.I.5.H
LICENCED TO GILL

LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE POND, JAMES POND

El doctor Maybe ha conseguido fugarse de la prisión de alta seguridad de Bubbleburgo, decidido a engrosar su ya amplio historial delictivo. Dispuesto a que su nueva fechoría sea de lo más sonada, el terrible doctor ha tomado por la fuerza el almacén de juguetes de Papá Noel, situado en pleno Polo Norte. Definitivamente, ésta es una misión para James Pond.

Este agente secreto reaparece, con más fuerza que nunca, equipado con un traje especial de puro acero. Además de transformarse en una coraza prácticamente indestructible, este traje tan especial le permite acceder a los lugares más inaccesibles. Esto y mucho más va a necesitar este singular detective, para llevar a cabo la misión que le han encomendado.

Pond tendrá que atravesar todas las puertas de este almacén y desactivar todas las bombas que Maybe ha escondido en el interior de unos pingüinos de peluche. Y sólo tiene 48 horas, ya que pasado ese tiempo los muñecos estallarán y todos los niños se quedarán sin juguetes. Sería algo terrible, ¿no?






















Este "pescao" huele un poco...

Hay que andar más rápido de reflejos a la hora de sacar nuevas versiones de un juego con gancho. Y es que, si bien cuando este mismo programa se presentó para Mega Drive resultó todo un bombazo, la verdad es que se ha dejado pasar demasiado tiempo hasta que esta versión para la más pequeña de Sega ha visto la luz. Y claro, los resultados han sido así de pobres.

Me he encontrado ante un juego que no aporta nada nuevo y que está desfasado. Porque todo, hasta las plataformas, mejora día a día, y este «Robocod» ha perdido el tren de la modernidad para quedarse anclado en lo que triunfó hace meses. Pero al fin y al cabo, desilusiones como ésta nos llevamos todos los días.

Cruela de Vil

GAME GEAR



PLATAFORMAS
U.S. GOLD LTD.
Tiertex
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 4

Gráficos — 68
Los programadores se han limitado a repetir lo que ya había en anteriores versiones del mismo juego.

Música — 65
Un molesto ruidillo de fondo os acompañará a lo largo de la aventura de James Pond en el Polo Norte.

Sonido FX — 63
Los efectos son bastante pobres y consisten en pequeños ruidillos que no alegrarán vuestros oídos.

Jugabilidad — 74
Resaltan unas subfases no demasiado largas y un control de lo más simple.

Adicción — 72
Si os apasionan las plataformas, os lo podréis pasar en grande con este juego. Pero si no...

Total — 68
Versión de un juego que triunfó en su día, pero que no ha sabido incorporar novedades a lo que ya se conocía.

Lo Mejor
- Sus elevados niveles, tanto de jugabilidad como de adicción.

Lo Peor
- Que este juego ya se haya quedado desfasado.



LO MÁS NUEVO

TODO UN CAZA-RECOMPENSAS

Power Strike II

SEGA MASTER SYSTEM

Hace cinco años aparecía en España un excelente shoot'em-up para Master System, que pronto se convirtió en todo un clásico. Ahora, Sega nos presenta la segunda parte de este juego, con más opciones y mejor calidad gráfica.

El piloto de la Power Strike se ha convertido en un caza-recompensas y se ha trasladado al sur de Italia. Allí, muchos aviadores comerciales, despedidos durante la tremenda crisis producida tras la depresión de 1929, se dedican al pirateo aéreo para poder sobrevivir. El cielo y el mar están tomados por ellos.

Tu misión consistirá en abatir una serie de objetivos: aviones, barcos y vehículos terrestres. Conforme avances, la recompensa por hacerlo irá aumentando, hasta alcanzar el millón de dólares que recibirás si logras acabar con el pirata de la última fase.

A bordo de tu excelente caza, cuentas con un arsenal compuesto por siete armas distintas, que podrás conseguir mediante items numerados que aparecen durante el desarrollo de las misiones. Cada una de ellas tiene como finalidad acabar con un adversario.

En cuanto a las opciones, podrás elegir entre cuatro velocidades diferentes de juego. Asimismo posee cinco niveles de dificultad, aunque ya el primero de ellos resulta bastante complicado. El manejo del Strike es correcto y las naves finales de cada misión sencillamente escalofriantes, tanto por su variedad como por su tremenda capacidad de destrucción, así que ojo al parche.

En definitiva, si eres un amante del shoot'em up ya puedes seguir disfrutando con uno de tus clásicos favoritos. ¡Ah!, y no te pierdas la logradísima introducción, muy al estilo Mega Drive.









SHOOT'EM-UP
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 55
Continuaciones: 3
Megas: 4

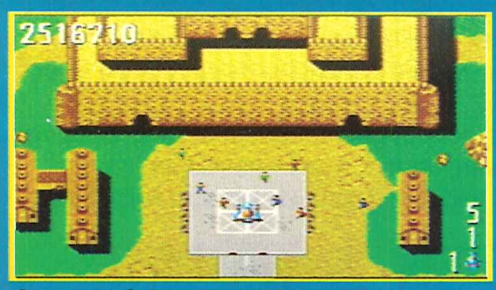








El clásico de los shoot'em-ups regresa con grandes mejoras en cuanto a gráficos y opciones.



Con tu nave Strike y sus siete tipos de armas diferentes deberás hacer frente no sólo a aviones piratas, sino también a barcos y objetivos terrestres



Bonito y divertido, pero muy difícil

Una grata sorpresa esta segunda parte del «Power Strike», tanto por su grado de diversión como por la gran variedad de los gráficos y su buena definición (algo que, por desgracia para los que tengan una Master, no se veía últimamente en esta consola). En este aspecto, merecen especial mención las naves que aparecen al final de cada misión, una sorprendente flota de destructores y la fortaleza de la última fase.

Pero no todo son parabienes en este cartucho, pues, aunque el manejo de la nave es correcto, la dificultad resulta excesiva incluso en el primer nivel. Aun así, estamos ante uno de los mejores juegos para Master System de los últimos tiempos.

Boke

Gráficos — 82
Muy variados y originales. Las naves tienen una buena definición y los items son perfectamente visibles.

Música — 80
Diferente para cada fase. Sin estridencias y con un ritmo bastante agradable.

Sonido FX — 80
Los efectos no varían en cada fase, pero sí a lo largo del juego, pues cada arma tiene su sonido.

Jugabilidad — 75
La dificultad es excesiva Hay momentos en que toda la pantalla es un enjambre de disparos y enemigos.

Adicción — 74
Si te gustan los grandes retos y te atreves con el juego en sus cinco niveles de dificultad, adelante.

Total — 78
Uno de los mejores cartuchos para Master System, con una buena calidad gráfica y bastante variado en sus opciones.

Lo Mejor
- La enorme cantidad de enemigos diferentes.
- La buena definición de las imágenes.

Lo Peor
- Ese increíble nivel de dificultad, aunque puedas jugar con la velocidad ralentizada.

EL SABOR DE UN TORNEO CENTENARIO

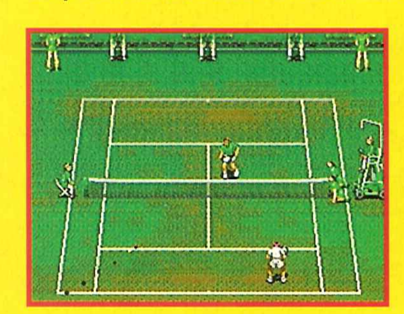


El día en Londres ha amanecido con un sol espléndido y se respira un inigualable ambiente festivo. Mientras los encargados de mantenimiento empiezan a quitar las lonas protectoras del césped, los espectadores degustan las tradicionales fresas con nata y unas copas de champagne. En definitiva, todo está a punto para que dé comienzo la final de Wimbledon, el torneo más antiguo y peculiar del mundo, en el que ahora, tú mismo podrás tomar parte.

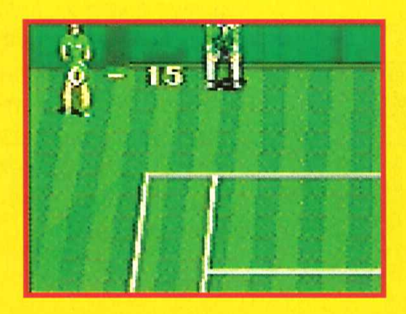
Las opciones de juego son muy completas, pudiendo participar uno, dos, tres, y hasta cuatro jugadores humanos (éstas dos últimas, siempre que sea en la modalidad de dobles, claro). Para elegir tu jugador preferido, cada uno de los doce que te ofrece la máquina cuenta con un gráfico de presentación donde aparece su efectividad en el saque, golpe de derecha y revés, en unas barras de potencia con diez niveles diferentes cada uno, además de una anotación donde se comentan sus principales cualidades.

En cuanto al juego en sí, las prestaciones son excelentes. El saque no resulta difícil, y los golpes que realiza el jugador son muy variados, desde el revés, la derecha o un smash de gran potencia. La respuesta del tenista al pad direccional es muy rápida, pudiéndose desplazar desde una punta de la pista a la otra y llegar a tiempo para realizar el golpe. La guinda al cartucho la pone un sonido muy cuidado, con unas excelentes digitalizaciones de los golpes de raqueta, diferente bote de la pelota según la superficie, o los impactos de la bola cuando golpea la valla superior o inferior de la pista. La voz del juez de silla también está perfectamente digitalizada, dándonos cuenta de los tanteos de cada juego en un perfecto inglés de la BBC.

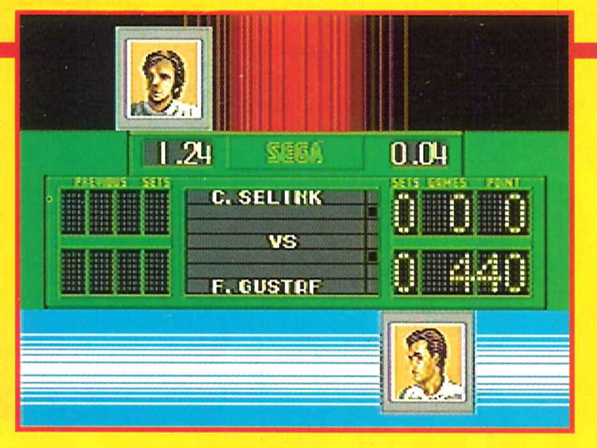
Con Wimbledon, los especialistas de Sega han dado un paso más hacia la jugabilidad y diversión en los cartuchos deportivos de tenis. Y todo ello al más tradicional estilo de las Islas Británicas.

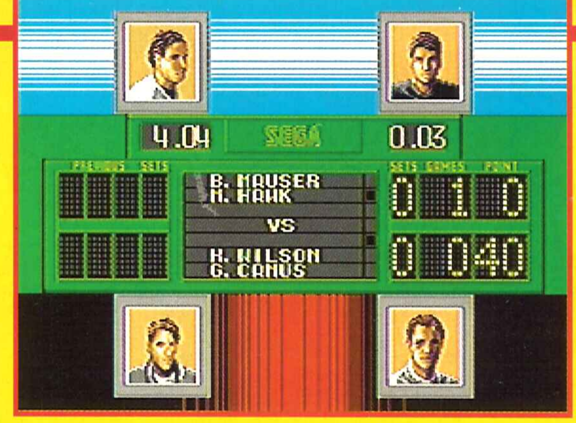


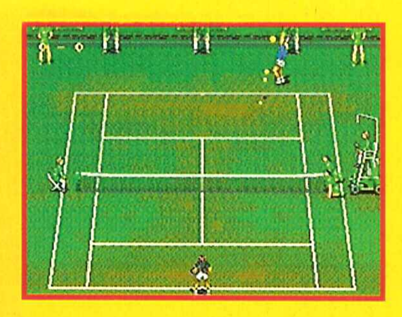


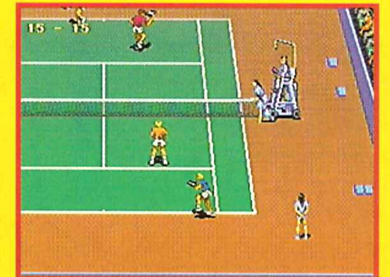


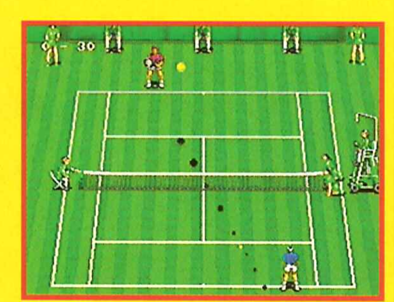


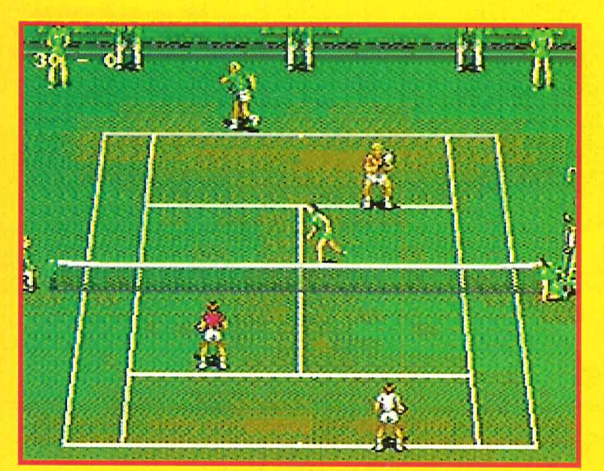


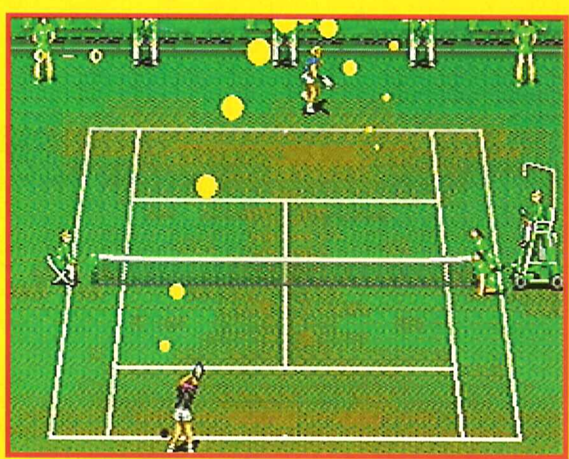




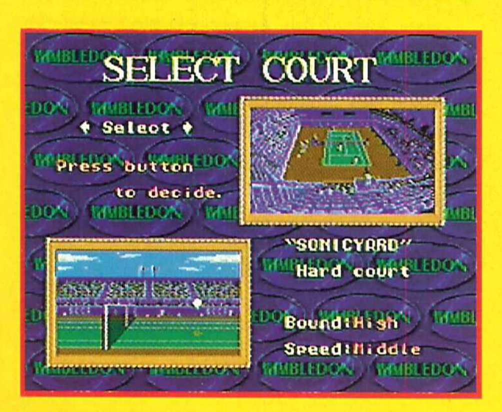










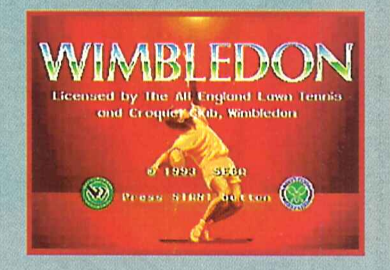


En busca de la jugabilidad

El tenis no es precisamente el deporte más idóneo para jugar en una vídeo consola. Con «Wimbledon» los niveles de jugabilidad han aumentado gracias, fundamentalmente, a la parábola que dibuja la pelota una vez golpeada y que marca el lugar donde botará con un segundo de antelación. Los gráficos tienen la magnífica definición que le dan los ocho megas de potencia. Además, cuenta con la la posibilidad de disputar un encuentro con cuatro jugadores humanos, una opción fundamental en todo deportivo, para lo que será necesario tener el Segatap, que muy pronto aparecerá en España. Con estas cualidades, se puede asegurar que estamos ante el mejor juego de tenis creado para Mega Drive.

Boke

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
SEGA
Sega
Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 10
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 78
Dentro de la definición habitual de los cartuchos para Mega Drive, sin aspectos destacables.

Música — 79
Cuidada y sin estridencias. Además, aparece sólo en momentos en que la bola no está en juego.

Sonido FX — 84
Uno de los aspectos a destacar. Los golpes, botes de la pelota y la voz del juez de silla están logrados.

Jugabilidad — 80
La opción de 4 jugadores y la posibilidad de ver dónde va a botar la pelota lo hacen muy jugable.

Adicción — 80
Aunque la dificultad de ganar a la computadora pueda hacer de freno, el nivel es bastante elevado.

Total — 82
Uno de los mejores cartuchos de tenis que hemos podido ver hasta el momento. Aunque se debe seguir mejorando.

Lo Mejor
- La posibilidad de elegir tres y cuatro jugadores.
- La facilidad de manejo del jugador y la jugabilidad en general.

Lo Peor
- La dificultad para vencer a la máquina.
- La falta de espectacularidad a la hora de realizar algunos golpes.

LO MÁS NUEVO

The Addams Family PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

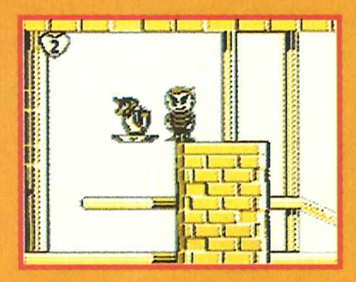
NINTENDO GAME BOY

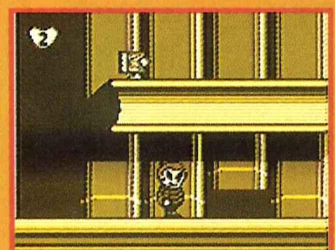
Recordaréis que ya el cabeza de esta excéntrica familia, Gómez Addams, tuvo que explorar los recovecos de su fantasmal mansión en busca de todo el clan familiar que tan misteriosamente había desaparecido. Pues bien, ahora es el pequeño Pugsley, su gordinflón hijo, el que se encuentra ante un problema semejante. Él es el único de los Addams que está a salvo; el resto (Gómez, Morticia, Wednesday, Fétido, la abuela, e incluso "Cosa") se ha evaporado.

La única solución es que vosotros os metáis en la piel de Pugsley, y traspaséis el umbral de las siete puertas que componen la mansión. Cada una de ellas os transportará a un sorprendente universo donde, además de las plataformas, reina lo macabro y lo desconocido. Los recorridos consisten en auténticos laberintos, así que no sólo tendréis que eliminar y esquivar enemigos, sino que además habréis de utilizar vuestro ingenio para encontrar la salida. ¿Que cuándo termina cada fase? Pues cuando logréis rescatar al miembro de la familia que se encuentra al final de tan complicado recorrido, ya sea en las profundidades de un panteón u oculto tras puntiagudas estacas.

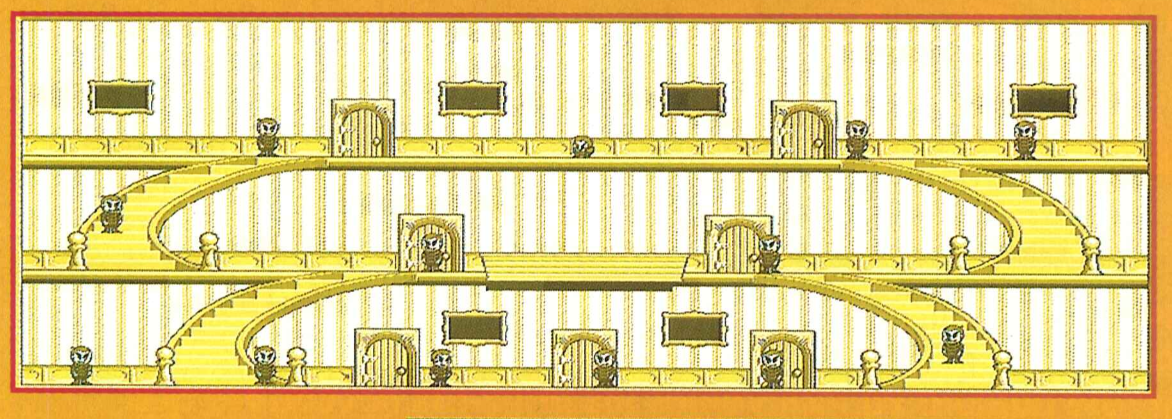
En vuestra aventura, os veréis en la obligación de enfrentaros a pequeños pájaros asesinos, cocineros locos, tazas voladoras y monos rabiosos, y a saltar entre afiladas hojas de guillotina. Pero si esto no consigue asustaros, no tenéis más que salir al jardín para encontraros en el paraíso de los muertos vivientes. Por allí campan a sus anchas fantasmas, zombies, calaveras e infinidad de criaturas del otro mundo. Toda esta «agradable» compañía sigue las instrucciones de los terroríficos seres que han raptado a vuestras personas más queridas. Un rechoncho demonio, una malévola bruja o el hombre de las nieves son algunos de ellos, y vosotros deberéis plantarles cara.

Volando con la ayuda de una hélice especial, nadando por las profundidades del lago o simplemente saltando por encima de sus adversarios, Pugsley continuará siempre adelante. Y es que él no teme a nada ni a nadie, y sólo piensa en una cosa: rescatar a los miembros de su adorada familia.





ASUNTOS DE FAMILIA



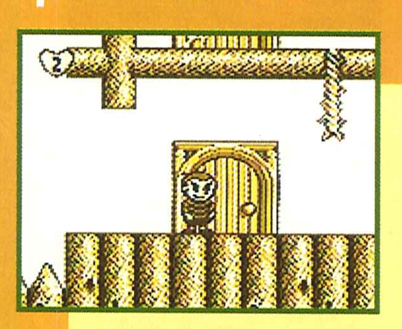
La familia más encantadora del mundo de las consolas retorna a la pequeña Game Boy, con una aventura más «terroríficamente divertida» aún que la anterior.

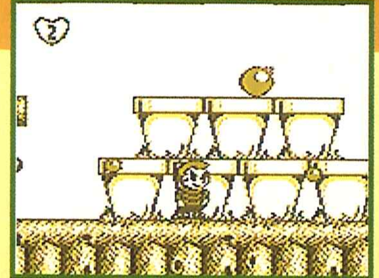
Adictivo a tope

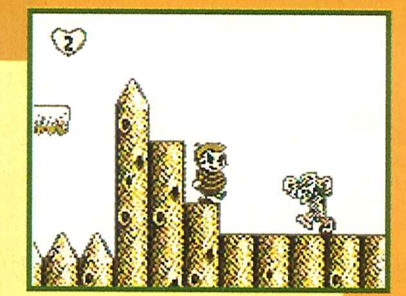
Los Addams atacan de nuevo la pantalla de vuestra Game Boy, con un juego de plataformas muy similar al que ya protagonizó Gómez Addams. La familia ha desaparecido, pero en esta ocasión es el pequeño Pugsley quien debe rescatarles. Y lo hace a lo largo de un trepidante cartucho de esos que, plataforma tras plataforma, no dejan ni un momento de respiro.

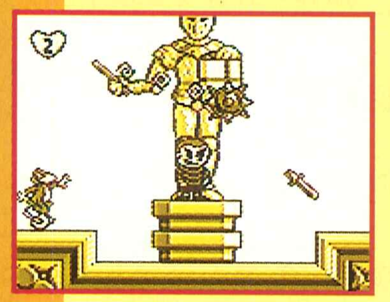
El juego es muy bueno y sólo se le puede poner un pero: su excesiva dificultad, pese a contar con la opción de los passwords. En cualquier caso, cuesta mucho salir de esta mansión, tanto por la dificultad que en ocasiones plantea la acción como por la enorme adicción que genera.

Cruela de Vil



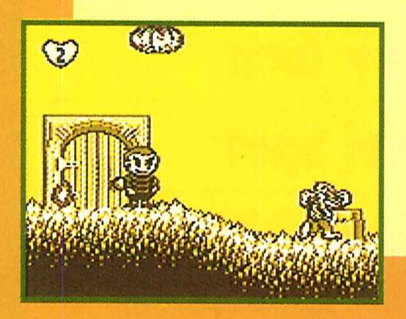
















GAME BOY



PLATAFORMAS
OCEAN
Ocean Soft

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 84
Como corresponde al juego, son tétricos, fantasmales, morbosos... cualquier adjetivo así sirve.

Música — 85
La banda sonora es la ídem de la serie de T.V., y más tarde película. Un regalo para vuestros oídos.

Sonido FX — 80
Los típicos efectos sonoros: saltos, golpes, etc, que no aportan nada al mundo de los efectos de sonido.

Jugabilidad — 86
La acción no cesa en un juego que no presenta ningún tipo de dificultad en cuanto a su control.

Adicción — 87
¿Que no encontráis el camino?. No desesperéis, todo es cuestión de seguir investigando.

Total — 85
Una histórica serie de TV, transformada más tarde en película de éxito, y que, de seguir así, se convertirá en todo un clásico consolero.

Lo Mejor
- Sin duda, que se trate de un juego muy divertido, que no cansa pese a su dificultad.

Lo Peor
- La confusión inicial hasta que consigues orientarte entre tanto laberinto y pasadizo.

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

Seguro que alguno de vosotros ya está buscando como loco la lista de los juegos de Mega CD. Pero, ¿no creéis que todavía es un poco pronto para eso? Aunque en este número ya incluyamos las primeras novedades que han llegado a nuestro país para este soporte, aún son pocas como para elaborar una lista. Pero todo llegará, ya veréis. Por lo demás, yo de vosotros no perdería de vista estos cartuchos que han entrado con la velocidad del rayo en nuestras clasificaciones. Mortal Kombat, Rocket Knight y Bubsy para Mega Drive, Alien 3 para la Super y Power Strike 2 para Master System. Cuando menos lo esperéis, saltarán al primer lugar.

NINTENDO

Afortunadamente, hay una familia que está dispuesta a que las cosas cambien. Son los inigualables Jetsons, que con la diversión a cuestas van subiendo puestos en nuestras listas.

1	(-)	SUPER MARIO III
2	(-)	The Return of Joker
3	(5)	Star Wars
4	(-)	Robocop 3
5	(3)	Battletoads
6	(8)	The Jetsons
7	(-)	Mario & Yoshi
8	(6)	Shatter Hand
9	(-)	Hammerin' Harry
10	(-)	Panic Restaurant

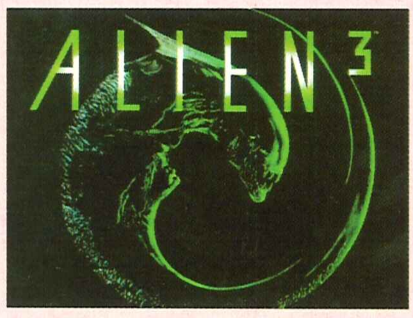
MEGADRIVE

Por si no os habíais enterado todavía, por fin ha llegado. El Mortal Kombat ha hecho su debut en nuestras listas, y lo ha hecho de una manera imparable.

1	(-)	FLASHBACK
2	(-)	Jungle Strike
3	(N)	Mortal Kombat
4	(N)	Bubsy
5	(3)	Sonic 2
6	(N)	Rocket Knight
7	(5)	Tiny Toon
8	(6)	Cool Spot
9	(7)	Shinobi III
10	(4)	Splatter House 3

SUPER NINTENDO

Aunque el StarWing continúa firme en el primer puesto, ya puede empezar a temblar, porque ha llegado Alien 3. ¿Podrá desbancarle de ese lugar de honor?



1	(-)	STARWING
2	(-)	Super Mario World
3	(-)	Street Fighter II
4	(-)	The Legend of Zelda
5	(N)	Alien 3
6	(N)	Addams 2
7	(6)	Tiny Toon
8	(5)	Asterix
9	(8)	Super Star Wars
10	(9)	Tecmo NBA Basketball

GAME GEAR

Como podéis ver, pocos cambios en la pequeña de Sega. Pero mucho cuidado con el heredero de Chuck, que a la chita callando...



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(4)	Land of Illusion
4	(6)	Chuck Rock 2
5	(-)	Alien 3
6	(3)	World Cup Soccer
7	(-)	Battletoads
8	(-)	Krusty's Fun House
9	(-)	Global Gladiators
10	(-)	Streets of Rage

GAME BOY

Con toda su "tenebrosa" simpatía, la segunda aventura de los Addams ha aparecido en nuestra lista. Les deseamos una feliz estancia.



1	(-)	SUPER MARIO LAND II
2	(3)	Asterix
3	(2)	The Return of Joker
4	(5)	Alien 3
5	(4)	Joe & Mac
6	(7)	The Flinstones
7	(6)	Star Wars
8	(-)	Lemmings
9	(N)	Addams 2
10	(9)	Krusty´s Fun House

TURBO GRAFX

Realmente, con un cabezón como ése PC Kid parecía destinado a ocupar el primer puesto por mucho tiempo. Y es que cuando se le mete una idea dentro...



1	(-)	PC KID 2
2	(3)	Bomber Man
3	(4)	Splatter House
4	(2)	Final Match Tennis
5	(7)	Dungeon Explorer
6	(5)	Gradius
7	(9)	New Zealand History
8	(10)	Cratermaze
9	(6)	Operation Wolf
10	(8)	Imposamole

MASTER SYSTEM

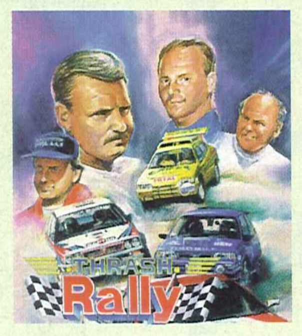
Sonic continúa en el primer lugar sin inmutarse. Pero mucho cuidado con este Power Strike 2, porque podría darle una pasada supersónica.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Land of Illusion
3	(-)	Sonic
4	(-)	Streets Of Rage II
5	(N)	Power Strike 2
6	(5)	Shadow of the Beast
7	(6)	Krusty's fun House
8	(7)	Alien 3
9	(8)	Renegade
10	(9)	Castle of Illusion

NEO GEO

De vez en cuando viene bien tomarse un respiro entre lucha y lucha.Y para ello, qué mejor que lanzarse a esas tortuosas carreteras a los mandos de un potente coche de rally. Eso es lo que podréis encontrar en Trash Rally.



1	(-)	FATAL FURY 2
2	(-)	Art Of Fighting
3	(-)	World Heroes 2
4	(5)	Super Side Kicks
5	(4)	Three Count Bout
6	(8)	Sengoku 2
7	(6)	Fatal Fury
8	(7)	World Heroes
9	(N)	Trash Rally
10	(9)	Magician Lord

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.


INTELIGENCIA

LEMMINGS

Claves para pasar de nivel

Una de consejos

mandos del pad

SEGA

Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL

SEGA

• MEGA DRIVE •

Trucos y ayudas

▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega

▸ Cientos de claves para jugar con ventaja

▸ Más de 500 pantallas a todo color

▸ Desvelamos todos los secretos

▸ 50 megajuegos de Sega

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

• Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.

• Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..

Dirección:..

Localidad:......................... Provincia:.....................

Código Postal:....................Teléfono:......................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.

❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.

❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

HC Número ___ ___ ___ ___

Fecha de caducidad: ____________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

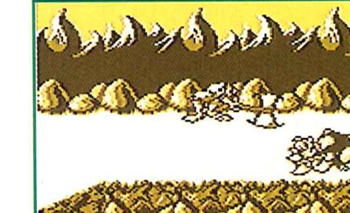
Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

LASERS & PHASERS

BATTLETOADS



Dicen que una tortuga puede vivir más de cien años. Nosotros no os podemos dar un truco para eso, lo más cerca que nos quedamos es en cinco vidas extras. Para conseguirlo, no tienes más que pulsar A, B, ABAJO y START. Y que tengas mucha suerte, la vas a necesitar.



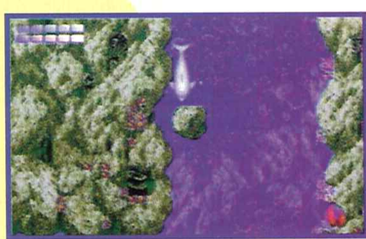
ECCO THE DOLPHIN

Como hay muchas claves, mejor dejarse de rollos e ir directamente al grano. ¿No crees?



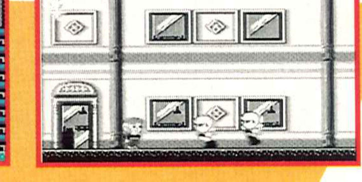


UNDECAVES.........	....YPNAINCX
THE VENTS............	..BQDPXJDS
THE LAGOON........	....JNSBRIKY
RIDGE WATER.........	..NTSBZTKB
OPEN OCEAN.......	......EZYMZTK
JURASSIC BEACH...	...IYCBUNLB
ISLAND ZONE.......	.....LYTIOQLZ
DEEP WATER..........	...MNOPOQLR
THE MARBLE SEA...	...RJNTQQLZ
THE LIBRARY.......	.....RTGXQQLE
DEEP CITY............	....DDXPQQLJ
CITY OF FOREVER.....	MSDBRQLA
PTERANDON POND...	DMXEUNLI
ORIGIN BEACH.........	.EGRIUNLB
TRILOBITE CIRCLE...	.IELMUNLB
DARK WATER.......	.....RKEQUNLN
THE MACHINE.........	..GXUBKMLF
FINAL GUARDIAN....	..TSONLMLU









ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Más milagroso que el nombre de este juego sería conseguir las continuaciones infinitas. Y mira tú por donde, en Hobby Consolas tenemos la barita mágica para este tipo de milagros. Si no te lo crees, no tienes más que leer este pequeño truco.

Lo único que necesitas es conseguir más de 4.000 puntos durante la partida. Hagas lo que hagas y llegues a la fase que llegues. Posteriormente, presiona simultáneamente el botón 2 y ARRIBA en ocho ocasiones. Una vez hecho esto, gozarás de continuaciones infinitas, y el milagro de llegar hasta el final del juego estará bastante más cerca..

AMERICAN GLADIATORS

N.E.S

Vencer a un Gladiador americano ya está al alcance de cualquiera, o al menos de cualquiera que lea estas suculentas claves :

NIVEL 2: A, B, A, A, A, A, B, B
NIVEL 3: A, B, A, A, B, A, A, A
NIVEL 4: A, B, A, B, B, B, B, B

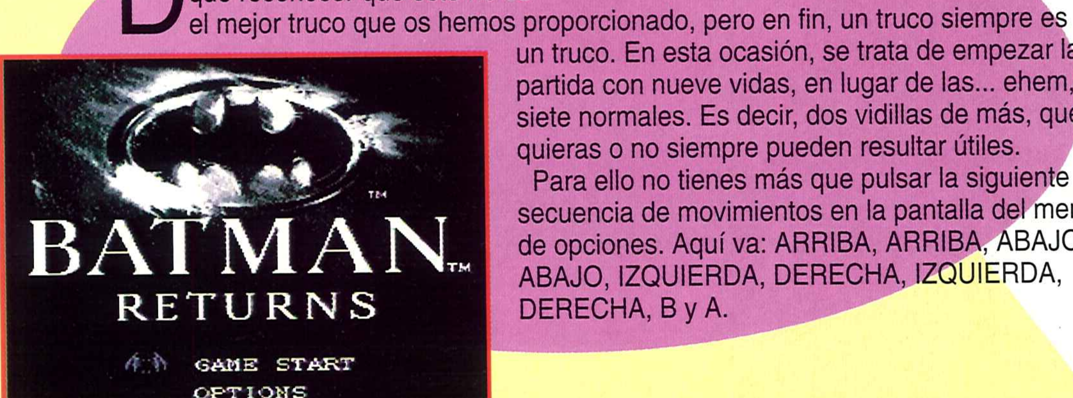


BATMAN RETURNS

SUPER NINTENDO

Desde Hobby Consolas tenemos que reconocer que éste no es el mejor truco que os hemos proporcionado, pero en fin, un truco siempre es un truco. En esta ocasión, se trata de empezar la partida con nueve vidas, en lugar de las... ehem, siete normales. Es decir, dos vidillas de más, que quieras o no siempre pueden resultar útiles.

Para ello no tienes más que pulsar la siguiente secuencia de movimientos en la pantalla del menú de opciones. Aquí va: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B y A.





SPLATTERHOUSE 3

SEGA MEGA DRIVE

Pero, ¿que no sabes qué es el nivel "X" ? Pues es una habitación repletita de bonus, en la que podrás llenar tus arcas hasta el borde. ¿Que cómo se llega? No tienes más que eliminar a los jefes del nivel 1 y 2, y que aún te sobren más de tres minutos libres en tu marcador. Si lo haces, a por los bonus. Si no, pues a seguir tu camino normal.

NINJA GAIDEN

SEGA GAME GEAR



El Ninja Gaiden ya no tiene secretos, y todo gracias a un par de palabritas, pero vaya palabras. La primera de ellas proporciona inmunidad, y la segunda, nada menos que te brinda la posibilidad de ver el final el juego. Casi nada. ¡Ah!, se me olvidaba: las citadas palabras deben ser introducidas como si de una clave se tratase.

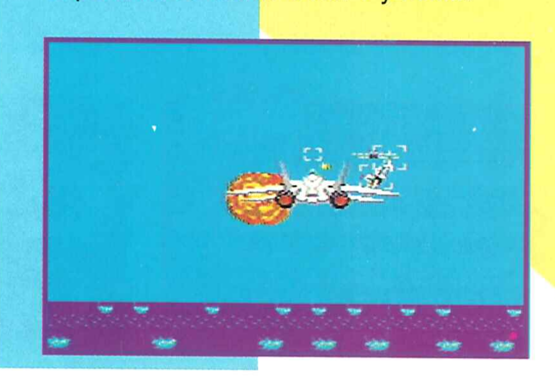
PRIMERA CLAVE:	NODIE
SEGUNDA CLAVE:	MONTY



AFTER BURNER

SEGA MASTER SYSTEM

Si lo único que le pides a tu "movida" vida es dar con ese maravilloso truco que te permita una continuación extra en este aviático juego, entonces tus aspiraciones quedan colmadas a partir de este instante. Mira, mira. Lograr tu felicidad es algo tan sencillo como mantener presionados los botones 1 y 2, a la vez que ARRIBA, cuando aparezca la pantalla de Game Over. Y ya está.









SUPER PROBOTECTOR

NINTENDO SUPER NINTENDO

Para muchos el trece es el número de la mala suerte. Pero en esta ocasión los supersticiosos tendrán que rendirse ante la evidencia, porque trece son las vidas que proporciona este truquillo. ¿ Qué ? ¿ Mala suerte ? Más bien todo lo contrario.

Cuando la pantalla scrollee, presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA y obtendrás 13 maravillosas vidas extras.

LASERS & PHASERS

TINY TOON ADVENTURES

SUPER NINTENDO

El mes pasado os ofrecíamos las claves para acceder a las fases de bonus. Este, hemos ido más lejos y nos hemos lanzado con las claves para participar directamente en cualquier nivel del juego. Además, en el nivel fácil y en el difícil. Ahí queda eso.

NIVEL FACIL
FASE 1: BABS BUNNY - GOGO DODO - MONTANA MAX
FASE 2: PLUCKY DUCK - BOOK WORM - ELMYRA
FASE 3: MONTANA MAX - CALAMITY COYOTE - SHIRLEY
FASE 4: ELMYRA - ROAD RUNNER - SWEETIE
FASE 5: SWEETIE - PLUCKY DUCK - BOOK WORM

NIVEL DIFICIL
FASE 1: PLUCKY DUCK - BABS BUNNY - BOOK WORM
FASE 2: ROAD RUNNER - MONTANA MAX - ELMYRA
FASE 3: GOGO DODO - SHIRLEY - SWEETIE
FASE 4: BOOK WORM - PLUCKY DUCK - BABS BUNNY
FASE 5: GOGO DODO - CALAMITY COYOTE - ROAD RUNNER
FASE 6: MONTANA MAX - BABS BUNNY - SWEETIE





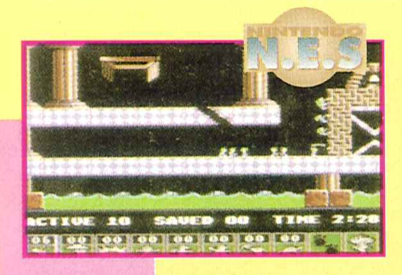


SKWEEK

Bajo este impronunciable nombre se esconde un cartucho plagado de niveles y de entretenimiento. Hobby Consolas no pretende chafarte toda la diversión de golpe, por eso sólo nos hemos propuesto facilitarte los códigos de los niveles próximos al final del juego. Vamos, para que vayáis entrando en calor. El mes que viene puede que os proporcionemos el resto de ellos. De momento, conformaos con éstos:

NIVEL 80: EAAE
NIVEL 81: NAJG
NIVEL 82: EJAN
NIVEL 83: NJJP
NIVEL 84: EAGG
NIVEL 85: NALI





LEMMINGS

Ahí van estas jugosas claves que te vendrán de maravilla:

NIVEL TAXING
FASE 1: VSDGSJ
FASE 5: RYVCTD
FASE 10: YPPSLQ
FASE 15: PLWJHL
FASE 20: BDRMLN
FASE 24: MRGHFW
FASE 25: WHGXZL
NIVEL MAYHEM
FASE 1: SJFHGD
FASE 5: KRWQHJ
FASE 10: FFDYSF
FASE 15: JDFSDY
FASE 20: LJJDJJ
FASE 24: VGXNFM
FASE 25: ZQQPLM



BEST OF THE BEST

GAME BOY

La disciplina del kárate exige sacrificios. Son muchas horas en el gimnasio y nada de tabaco, y menos de alcohol. Pero claro, con un buen truco puede que tu maestro no se entere si sales el sábado por la noche... Y lo mejor de todo: aún puedes ganar el combate. Toma nota:

En la pantalla de opciones, introduce el código XVS54QDX8. Al salir de esta pantalla verás qué sencillo te resulta eliminar a tus adversarios, quedarte con su dinero y ganar dos medallas. ¿¡Qué más quieres !?

REGRESO AL FUTURO 2

MASTER SYSTEM

Una manera sencilla para pasar directamente al nivel 2 es la de pausar el juego en cualquier momento de la fase 1, y a continuación pulsar ARRIBA y ABAJO.



KRUSTY´S FUN HOUSE

A este payaso, salido de los episodios de los Simpsons, le está apareciendo más de un fan (yo el primero). Y aunque su casa también es "fun", no hay nada tan fun-cional como esas claves. ¿ Te ha gustado ?

FASE 2: SELMA
FASE 3: SCRATCHY

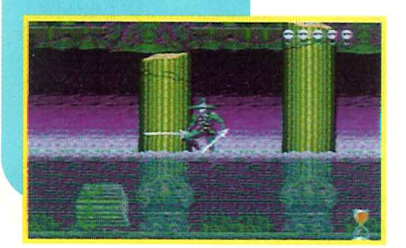




CHAKAN: THE FOREVER MAN

Habrás observado que a lo largo de este juego aparecen pociones que te permiten aumentar tus armas, defensas o habilidades. Pero, ¿ sabes cuál es la combinación necesaria para optar a estas ayudas ? Pues ahí está:

UNA AZUL + UNA VERDE: DISMINUYE LA VELOCIDAD DE TUS ENEMIGOS.
UNA VERDE + UNA ROJA: BOMBAS DE FUEGO
DOS CLEARS: RESTABLECE TU ENERGIA
UNA AZUL + UN CLEAR: SUPER SALTO
UNA AZUL + UNA ROJA: ESPADA DE TIERRA
DOS AZULES: INVISIBILIDAD
UNA ROJA + UN CLEAR: ESPADA DE FUEGO GELIDO.
DOS ROJAS: ESPADA DE FUEGO
UNA ROJA + UN CLEAR: ZONA DE REPOSO





TOP GEAR



Ten cuidado Carlos Sainz, por que a partir de ahora los poseedores de una Super Nintendo van a dar más caña que nunca a sus motores, y van a salir hechos unos auténticos campeones.

PAIS	AMATEUR	PROFESS.	CHAMPION
S. AMERICA	MOONBATH	FOUR MEG	EDUCATED
JAPAN	GEARBOX	LEGEND	OIL CLOTH
GERMANY	CAR PARK	THEWORLD	WRECKAGE
SCANDINAVIA	ROAD HOG	LETSRACE	CARACOLE
FRANCE	EMULATOR	ALCHEMY	EPYLLION
ITALY	ANALYSER	A LOOPER	GLUCAGON
UK	HORIZONS	SEASONAL	KEELSON





RAD RACER





Seguro que alguna vez te has quedado a las puertas de acabar este juego. Para que eso no vuelva a ocurrir, toma nota de este truco, que te proporcionará una jugosa continuacion extra.

En la pantalla del mapa, pulsa A y START simultáneamente, y ahí tienes tu continuación. Fácil, ¿ no ?







SOL-FEACE



Una vez más Hobby Consolas llega a lo más profundo de un cartucho y os ofrece la ansiada, deseada, cien veces requerida y a todas luces necesaria inmunidad, para este Sol-Feace. Vamos con ello.

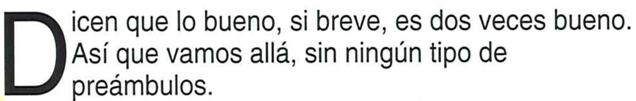
Lo primero que debes hacer es presionar A, B, C, A, B, C, B y A en la pantalla de título, con lo que habrás conseguido acceder al "cheat mode". Una vez allí, selecciona la opción "mode" y pulsa DERECHA hasta que aparezca en la pantalla "MY99". A continuación, presiona ABAJO y DERECHA simultáneamente, hasta que figure la palabra "MUTEKI" en lugar de la anterior. Ahora, y mientras todavía mantienes pulsado el botón A, sal del menú de opciones y continúa jugando como si aquí no hubiese pasado nada. Aunque tú bien sabes que eso no es cierto, ya que a partir de este momento serás invencible.

ROLLING THUNDER



Rodando, rodando, las claves van llegando. Bueno, aunque el pareado no me ha salido muy afortunado, aquí tenéis unas claves que os vendrán muy bien.

NIVEL	(FIRST QUEST) CODIGOS	(SECOND QUEST) CODIGOS
1	N/A	RPSG
2	MTLS	CRLF
3	NFCG	MIBD
4	RNSN	PLPN
5	CPPP	SFEG
6	LLBS	DRMS
7	PIDT	LTSP
8	NREF	RMDF
9	MMMK	SNBT
10	DNPD	CICK
11	PTCP	NPDN



LOCK'N CHASE

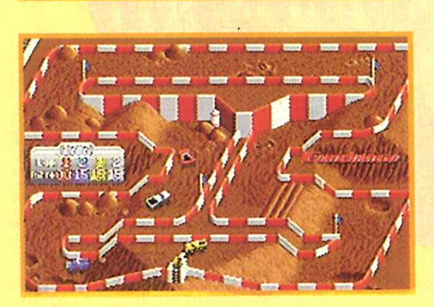


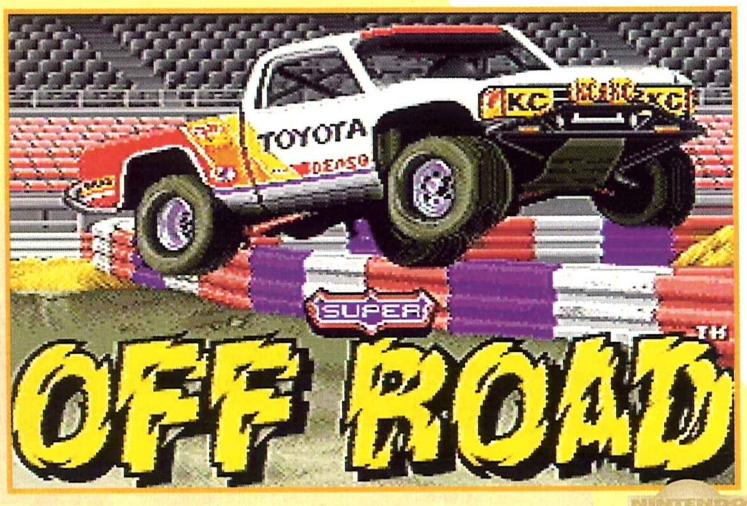
Dicen que lo bueno, si breve, es dos veces bueno. Así que vamos allá, sin ningún tipo de preámbulos.

En la pantalla de presentación, pulsa A, A, B, B, A, B y B para elegir cualquiera de las fases de este entretenido cartucho.





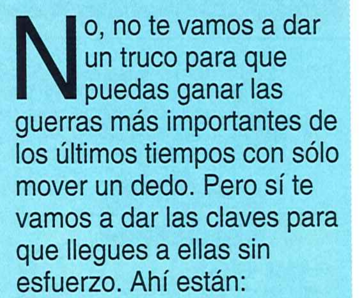




SUPER OFF ROAD

Un truco de lo más sencillo para este adictivo juego es el de seleccionar la opción de dos jugadores, pero conectar un sólo pad. De esta manera, el jugador 2 siempre llegará en último lugar, y tú podrás continuar conduciendo por estos circuitos olvidados de la mano de Dios. Este truco se lo debemos a **Raúl Rodríguez, de Valladolid**. Gracias, chaval.

SUPER STRIKE EAGLE



No, no te vamos a dar un truco para que puedas ganar las guerras más importantes de los últimos tiempos con sólo mover un dedo. Pero sí te vamos a dar las claves para que llegues a ellas sin esfuerzo. Ahí están:

LIBIA	756FD7GD
	F4BF83D9
COREA	D0BD87F8
	796H0025
GOLFO	2H6G4735
	316DD6B8
CUBA	DF25449H

CONCURSO DE DIBUJO BUBSY

Envíanos un dibujo divertido del gato de moda...

¡Y podrás convertirte en un auténtico "Bubsymaníaco"!

TODOS ESTOS PREMIOS PUEDEN SER TUYOS

Gorra Bubsy
Pin Bubsy



Camiseta Bubsy
Taza Bubsy
Chubasquero Bubsy

BASES DEL CONCURSO DE DIBUJO BUBSY

1º.Podrán participar en el sorteo todos los lectores de las revistas HOBBYCONSOLAS Y TODOSEGA , que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar el **Cupón de Participación** que aparece en esta página (o en la correspondiente de TODOSEGA), **junto con el dibujo** que se presenta a concurso (el único requisito del dibujo es que aparezca el personaje Bubsy) a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. HOBBYCONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DIBUJO BUBSY

2º. Serán válidas todas las cartas recibidas con fecha de matasellos comprendida entre el **16 de Agosto y el 1 de Octubre de 1993.**

3º. La elección de los ganadores la realizarán **los redactores de las revistas HOBBY CONSOLAS y TODOSEGA**, teniendo en cuenta la ORIGINALIDAD del dibujo enviado, su DIFICULTAD y la EDAD del participante.

4º. Entre todos los dibujos recibidos, el jurado elegirá **10 ganadores** que recibirán cada uno los siguientes premios de BUBSY: **Una camiseta, una gorra de fieltro, una taza, un pin y un chubasquero.**

5º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º.Los resultados de este concurso, así como los dibujos ganadores, **se publicarán en un próximo número** de las revistas HOBBYCONSOLAS Y TODOSEGA.

7º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



Nombre..............................
....
Apellidos ....
....
Domicilio..............................
Localidad..............................
Provincia..............................
C. Postal..............................
Tlf.............................. Edad..............

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Links	13
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20
Adventures of Lolo 2	NES	2
Adventures of Lolo	NES	7
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Mega Drive	2
Another World	Super Nintendo	21
Arnold Palmer Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15
Axelay	Super Nintendo	19
Bad Dudes	NES	1, 10, 21
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	15
Bart Vs the Space Mutants-Rack	NES	7
Batman	Game Boy	1
Batman	NES	17
Battle of Olympus	NES	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battletoads	Game Boy	14
Battletoads	NES	17, 21
Bill and Ted excellent adventu	Game Boy	19
Bionic Commando	NES	14
Blazing Lazers	TurboGraph	11
Blue Lightning	Links	2
Blue Shadow	NES	16
Bomber Man	TurboGraph	17
Boulder Dash	Game Boy	17
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Bubble Bobble	NES	1, 5
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	20
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2, 9, 20
Burai Fighter	NES	5
Burning Force	Mega Drive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	NES	13, 21
Captain Skyhawk	NES	3, 11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12
Castlevania	Game Boy	5, 10, 11
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Chuck Rock	Game Gear	20
Columns	Mega Drive	14
Cyberball	Mega Drive	2, 3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius Twin	Super Nintendo	18
David Robinson's Supreme Court	Mega Drive	14
Decapattack	Mega Drive	10, 11
Desafío Total	NES	3
Desert Strike	Mega Drive	14, 19
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13
Dick Tracy	NES	3
Dinablaster	Game Boy	5
Donald in the Lucky Dime Caper	Game Gear	21
Double Dragon 2	NES	1, 3
Dragon Crystal	Game Gear	5
Dragon Spirit	TurboGraph	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	NES	8
Duck Tales	NES	1, 5
Ea Hockey	Mega Drive	4, 6, 18
Ecco the Dolphin	Mega Drive	21
Electrocop	Links	1, 13
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	19
Exhaust Heat	Super Nintendo	20
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
Factory Panic	Game Gear	12
Fantasía	Mega Drive	4, 15
Fatal Fury	Mega Drive	21
Final Fight	Super Nintendo	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Fortress of Fear	Game Boy	11, 17
Gain Ground	Mega Drive	13
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Links	4, 9
Gauntlet 2	Game Boy	18
Gauntlet 2	NES	11
Gauntlet	Links	3
Gauntlet	NES	18
Ghost'n Goblins	NES	17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Goal	NES	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Axe	Mega Drive	3, 4, 6
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	NES	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius 3	Super Nintendo	20
Gradius	Super Nintendo	19
Gremlins 2	NES	3, 14
Guerrilla War	NES	11
Gynoug	Mega Drive	10, 17
Hard Driving	Links	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	19
Hook	NES	21
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikari Warriors	NES	2, 4
Impossamole	TurboGraph	19
Inmortal,The	Mega Drive	20
Ironsword	NES	8
Ironsword:Wizard & Warriors 2	NES	4, 6
Isolated Warrior	NES	4
J.j and Jeff	TurboGraph	16
Jackie Chan's Action Kung Fu	NES	10, 17
James Pond	Mega Drive	3
John Madden American Football	Mega Drive	3, 11
Kickle Cubicle	NES	7, 12
Kirby's Dream Land	Game Boy	18, 19
Klax	Game Gear	21
Klax	Mega Drive	12
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	21
Last Battle	Mega Drive	4
Legend of Zelda,The	NES	16
Little Nemo: Dream Master	NES	10, 18
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Low G Man	NES	12, 15
Marvel Land	Mega Drive	15
Megaman 2	Game Boy	15
Megaman 2	NES	3, 9, 19
Megaman 3	NES	14, 17
Megaman: Dr. Wilth Revenge	Game Boy	8, 9, 10
Mercenary Force	Game Boy	20
Metroid	NES	4, 6, 15
Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mousecapade	NES	4
Might & Magic	Mega Drive	5
Mission Impossible	NES	13
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Ms. Pac-Man	Links	2
Muhammad Ali's Boxing	Mega Drive	21
Némesis 2	Game Boy	14
Némesis	Game Boy	8, 9
Ninja Gaiden	Game Gear	11
Ninja Spirit	TurboGraph	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17
Out Run	Game Gear	6, 10
Out Run	Mega Drive	7, 8
P.O.W.	NES	12
Panza Kick Boxing	TurboGraph	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	TurboGraph	9
Pengo	Game Gear	9
Phellos	Mega Drive	16
Pin-Bot	NES	7
Pinball Devil's Crush	TurboGraph	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14
Populous	Mega Drive	20
Power Blade	NES	8
Predator 2	Mega Drive	15, 21
Prince of Persia	Game Boy	21
Prince of Persia	Game Gear	18
Prince of Persia	Super Nintendo	19
Probotector	Game Boy	19
Probotector	NES	1
Psichosis	TurboGraph	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	NES	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Game Boy	14
Rad Racer	NES	1
Rainbow Islands	NES	8, 15
Revenge of Shinobi,The	Mega Drive	1
Risky Woods	Mega Drive	21
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod:James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop 2	Game Boy	8
Robocop	NES	3, 5, 6, 9, 19
Roger Rabbit	Game Boy	21
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	NES	9
Scrapyard Dog	Links	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow Warriors	Game Boy	17, 21
Shinobi 2	Game Gear	19
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Sim City	Super Nintendo	17
Simpsons,Los	NES	9, 10
Slider	Game Gear	12
Slime World	Links	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll'	NES	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14
Soccer Brawl	NeoGeo	19
Solar Jetman	NES	1, 6, 7
Solomon's Key	NES	1
Sonic 2	Game Gear	19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic Blastman	Super Nintendo	21
Sonic	Game Gear	13
Sonic	Game Gear	15
Sonic	Mega Drive	2, 6, 8, 10, 11
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	TurboGraph	12
Spiderman	NES	4
Splatterhouse	TurboGraph	10
Star Wars	NES	14
Street Fighter 2	Super Nintendo	16, 18, 19
Street Gangs	NES	16
Street of Rage 2	Mega Drive	19, 20, 21
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Super Castelvania 4	Super Nintendo	20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	14
Super Hang-On	Mega Drive	2
Super Hunchback	Game Boy	18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	NES	9,11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	NES	6, 10
Super Mario Kart	Super Nintendo	19, 21



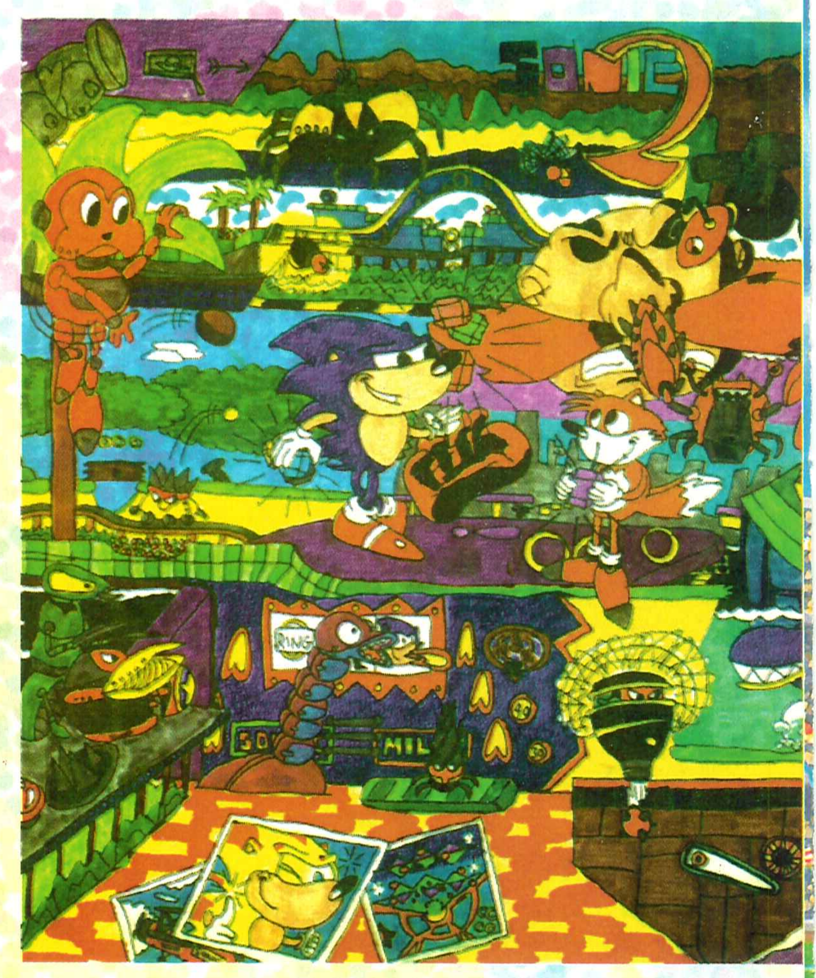
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Mario Land 2	Game Boy	19, 21
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16,
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco GP	Mega Drive	5, 7
Super Mónaco GP 2	Game Gear	17
Super Probotector	Super Nintendo	15
Super R-Type	Super Nintendo	11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	15
Super Spy Hunter	NES	14
T.M.N.T	Game Boy	1
Taz-Mania	Mega Drive	14, 16
Team Usa Basketball	Mega Drive	16
Tennis	Game Boy	10, 13, 19
Terminator 2	Game Boy	8, 12
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Mega Drive	2
Thunder Force 3	Mega Drive	6, 12
Thunder Force 4	Mega Drive	17, 18, 19
Tiger Heli	NES	4, 6
Tiger Road	TurboGraph	10
Tiny Toons	Game Boy	20
Tom & Jerry	NES	21
Tortugas Ninja 2	NES	20
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Tortugas Ninja	Game Boy	7, 12, 13
Tortugas Ninja	NES	4
Totally Rad	NES	20
Track & Field 2	NES	3
Truxton	Mega Drive	1, 17
Turrican	Game Boy	16, 20
Turrican	Mega Drive	7, 9
Viking Child	Links	7
W.W.F	NES	13
Where is Carmen Sandiego?	Mega Drive	17
Who Frammed Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon Tennis	Game Gear	16, 21
Wonder Boy 3	Game Gear	20
Wonder Boy	Game Gear	3, 10
Wonder Dog	Mega Drive	20
World Cup	Game Boy	3, 13, 21
World Cup	NES	5, 8
World Wrestling	NES	8
WWFSuperstars	Game Boy	6

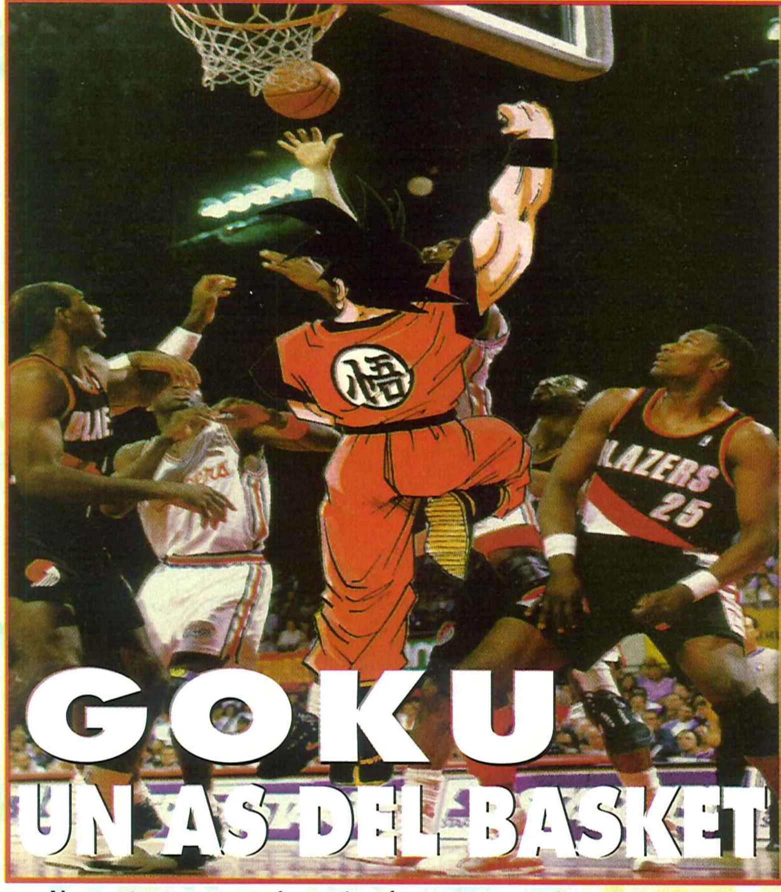


¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

¡Qué LOCURA!

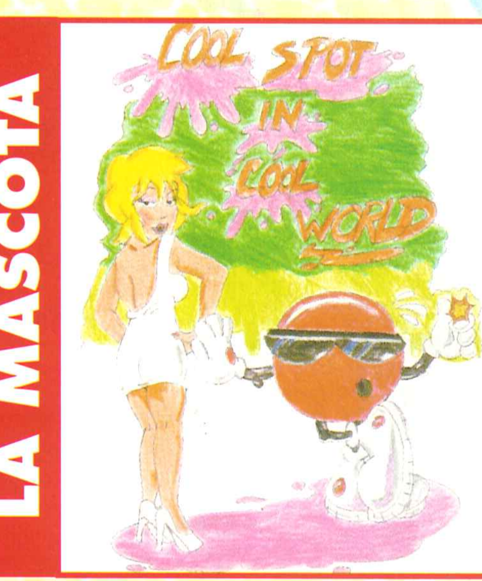




GOKU UN AS DEL BASKET

No contento con su fama de súper guerrero, Goku ha decidido adentrarse en el mundo del deporte profesional. Y como podéis ver, las cosas no le van nada mal a nuestro amiguete. Ya es el máximo reboteador, encestador y taponador de la NBA. Aunque pudiendo volar, tampoco tiene tanto mérito. Vamos, digo yo.

LA MASCOTA



Nuestro amigo Roberto propone este mes una mascota doble: la formada por Cool Spot y Kim Bassinger, de Cool World.

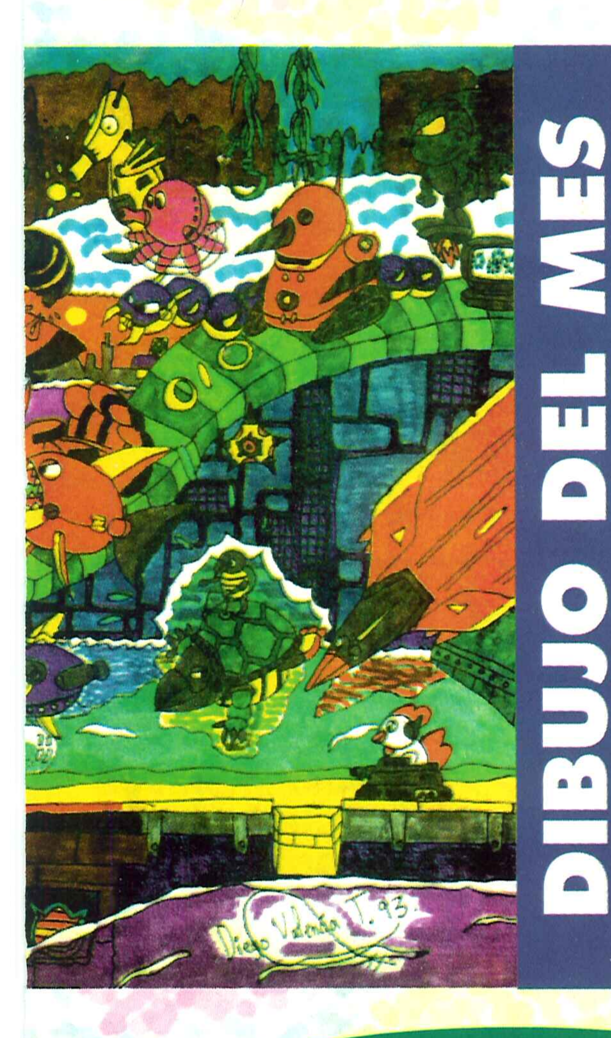
¡Oye, pues está bien esto de que empiecen a formarse parejitas consoleras! Y si son tan formidables como ésta, pues mucho mejor.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	G.Foreman	Warspeed	PGA T. Golf
NINTENDO	Godzilla	Star Hawk	Paper Boy 2
GAME BOY	Darkman	Star Hawk	Paper Boy 2
MEGA DRIVE	Fatal Rewind	Ball Jack	G. Foreman
M. SYSTEM	California Games	G. Foreman	Alex Kid II
GAME GEAR	Penalty K.Out	Tale Spin	Putt & Putter

Colaboradores

Geno García-Oubiño (Pontevedra).
David Mota Porra (Cádiz).
Raúl Martínez Molina (Jaén).
Pedro Pablo Araca (Murcia).
Antonio Jesús Fdez de Simón Sanz (Ciudad Real).
José Fleta Asín (Zaragoza).



DIBUJO DEL MES

Diego Valencia Torelli (Málaga) se ha esmerado con este completo dibujito de Sonic.

Aquí podrás encontrar a Tails, todos los enemigos del puerco espín, las fases secretas... en definitiva, no ha olvidado ningún detalle. Y es que con dibujantes como éste es muy fácil hacer esta sección.

PROTA TÚ

Este agresivo guerrero se llama Gregorio Mora y es de Barcelona.

Si pasáis por la Ciudad Condal, procurad apartaros de su camino. Es muy, muy peligroso.



EL SENSOR

MOLA

- El lanzamiento del Mega CD.
- Que Nintendo se haya establecido en España.
- El catálogo de consolas portátiles del Nº 22.
- Los simuladores de fútbol.
- La editorial Hobby Press.
- El sensor.
- Los regalos de Hobby Consolas.
- Jugar a todas horas con la videoconsola.
- Los espectaculares juegos de lucha que van a salir para Super NES.
- La gente que entiende de consolas.
- El Teléfono Rojo y el Big in Japan.
- El Jurassic Park.
- Que Hobby Consolas mejore cada día.

NI FU NI FA

- Algunos juegos de Mega CD.
- Que ya no se comenten juegos de Lynx.
- La intervención de Sega en el ECTS.

NO MOLA

- Que el Dragon Ball ZZ no llegue nunca en versión Pal a España.
- La piratería.
- Que el Super Mario V no salga ahora mismo.
- Que el Flashback le quite el puesto a Sonic.
- Que el Zelda no esté traducido al castellano.
- Que Hobby Consolas no regale videos desde hace mucho tiempo.
- Que no haya 200 páginas de novedades.
- Que le haya costado tanto salir al mega CD.
- Que no haya tiendas especializadas en videojuegos en todas las ciudades españolas.
- Que Hobby Consolas no tenga vacaciones.

Han colaborado en este Sensor:
Jorge Fleta Asín (Zaragoza).
Eugenio García-Oubiño (Pontevedra)
El colaborador despistado.
Pedro Pablo Araca Parra (Murcia).
Antonio Jesús Fdz. de Simón Sanz (C. Real).
Guillermo García Martínez (Albacete).
Miguel Torelli Marín (Málaga).

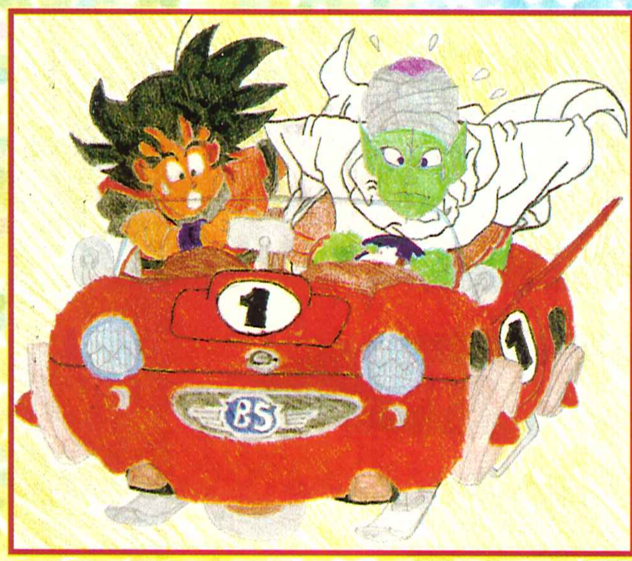
¡Qué LOCURA!

Y es que cuando la "consoleritis" aprieta, cualquier cosa es posible. Preguntadle si no a **Santiago Cabo** (Cantabria).

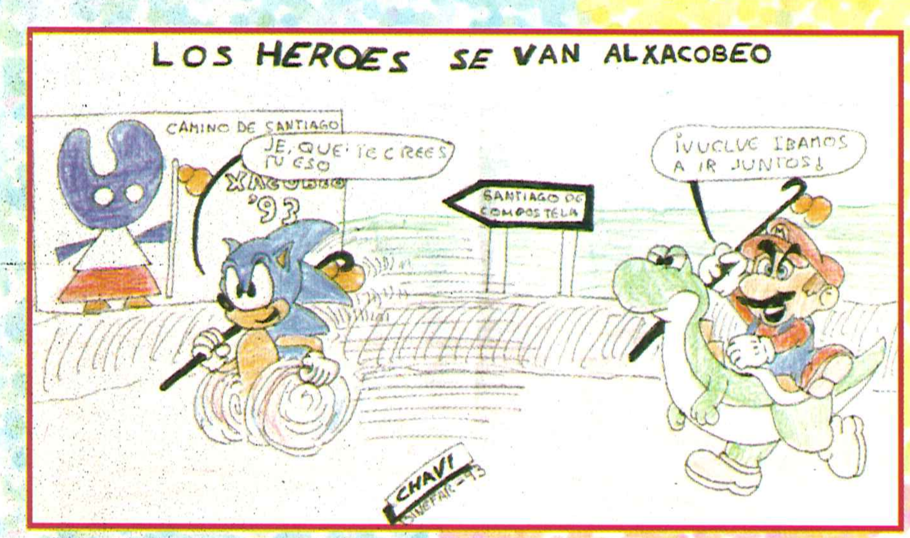




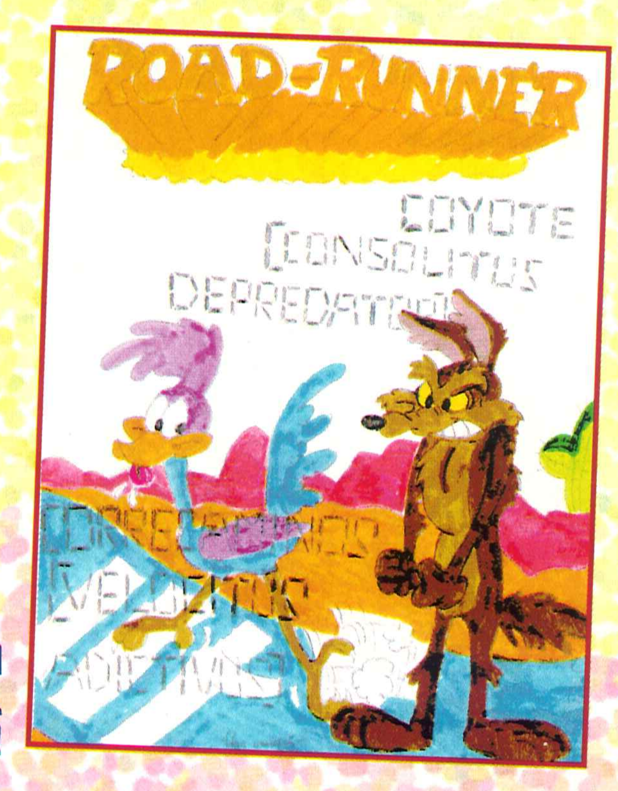
Sergi, Dani y Roger, de Barcelona, han encontrado la clave de los problemas de Dal Shim. Ya decía mi mamá que jugar con fuego no era bueno.



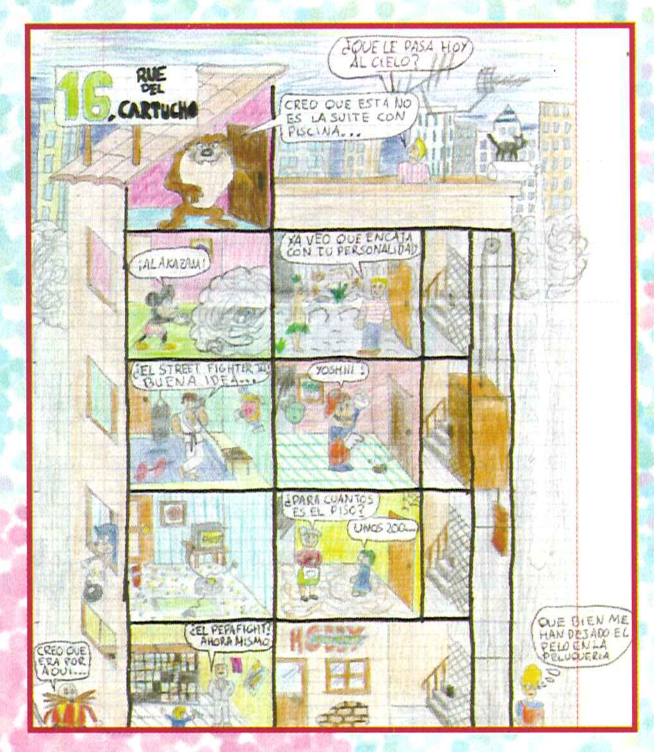
Claro, acostumbrados a volar como los pajaritos, ahora no tienen ni idea de cómo se conduce un coche. Lástima que no veamos el final de la historia... **Un artista anónimo.**



Sonic y Mario no quieren quedarse este año sin ver al Apóstol. **Javier Teixidó** (Huesca).



Roberto González, de Vizcaya, es el responsable de este dibujito alusivo. ¡Ya va, hombre, no te pongas así!



¿Os acordáis de Rue del Percebe Nº 13? Pues de parte de Fernando Hernández (Huelva) aquí tenéis la Rue del Cartucho, 16. Los tiempos cambian...



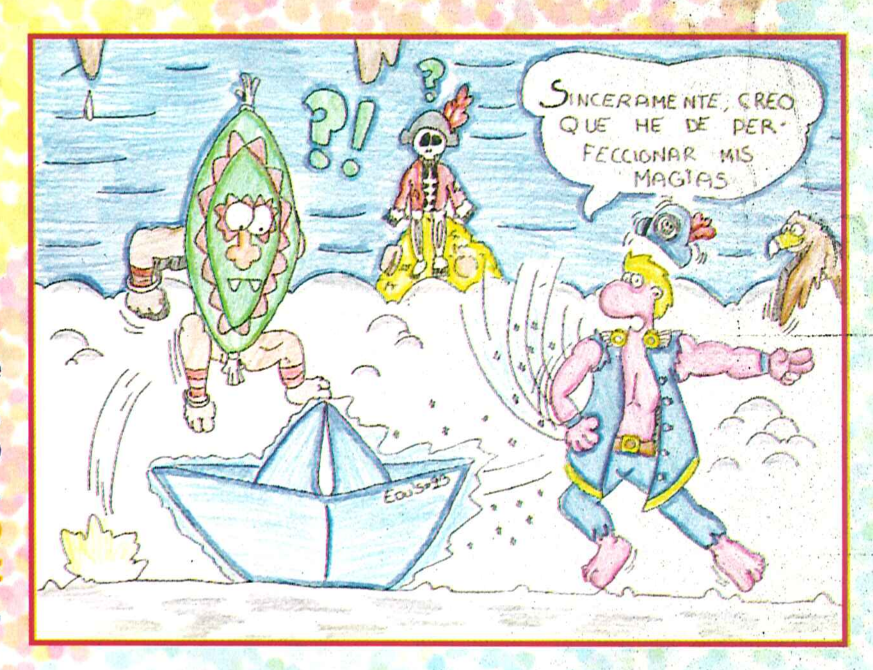
Carlos Larios (Ceuta) ha tenido la suerte de ver a Sonic con su novia. Desde luego, parece que está muy enamorado.



Un poco tarde esto de los Sega Fermines, pero más vale tarde que nunca. Alejandro Ladrón Arana (Navarra).



Ramón Martín está desesperado por la tardanza de Sonic. No te preocupes, que con fans como tú no tardará en asomar el hocico.



Sí, más vale que practiques, porque estando así las cosas... Eduardo Fuentes Pérez (Madrid).

¡Qué LOCURA!

LA L

Hobby Consolas estuvo en Japón, en el reino de las consolas, en pleno corazón del videojuego. Allí tuvimos la oportunidad de visitar las oficinas de Sega y traernos con nosotros un montón de interesante información que poco a pocos os estamos dando a conocer. Pero, además, entre entrevista y entrevista, tuvimos algo de tiempo para pasear por Tokio y conocer un poco mejor la curiosa forma de vida de nuestros amigos nipones. ¿Os apetece daros una vuelta rápida con nosotros?



La locura de las consolas. ¿Qué podemos deciros que no sepáis ya? Pero, por si acaso, un simple dato. En Japón se pirran por los juegos de role -esos en los que tienes que hablar con otros personajes-, y un título puntero puede vender, sólo en aquel país, SIETE MILLONES de copias. ¡Una auténtica pasada!



La locura de los juegos. Está claro. A los japoneses les encanta jugar. A lo que sea y en cualquier sitio, pero si hay golpes de por medio, mejor. Desde pequeñitos ya les "adiestran" con unos juegos en los que, cachiporra en mano, se lían a palos con unos bichos que asoman la cabeza por un agujero. Luego, de mayores, llegan al perfeccionamiento de batacazo gracias a las consolas y máquinas recreativas que se cuentan por cientos de millones en todo el país. Bueno, esto es un poco en broma... en realidad los japones son súper pacíficos y muy, muy amables. En serio.











OCURA



La locura del Jurassic.
De la fiebre del Jurassic no se escapan ni en el Japón. Lo que pasa es que cada uno lo escribe como puede...



La locura del Karaoke.
Esto sí que es una auténtica locura en Japón. Allí disponen de miles de pequeñas salas en las que grupos de amigos o compañeros de trabajo se reúnen a diario para practicar lo que es, sin duda, su afición favorita: cantar. Nuestro "dire" y Enrique «Nuddles» Galindo -Product Marketing Manager de Sega-, no pudieron resistirse a la tentación de marcarse a coro un "Osaka, patria querida". Según parece, acabaron cogiéndole el gustillo...



La locura del consumo.
Les encanta comprar, consumir, gastar... ¡lógico, con tantas cosas como producen!. Los anuncios de las tiendas son una invitación irresistible a la compra (para el que entienda lo que venden, claro).



La locura de los comics.
Pasión, auténtica devoción sienten los japoneses por los cómics (o mangas, como les llaman ellos). Estés donde estés, siempre encontrarás uno a tu alrededor.



La locura de los dulces.
No sólo de pescado y algas vive el japonés. Aunque no os lo creáis, les encantan los duces como a cualquier hijo de vecino y en cualquier tienda se pueden encontrar bolsas de... de... ¿de qué? ¿de vacas?



La locura de los W.C.
Esto sí que es algo alucinante. Mirad, mirad el "periférico" que les han colocado a los servicios de las oficinas de Sega y flipad un rato: termostato para regular la temperatura del asiento (¡toma!), botón para simular la caída del agua (vamos, que hace el ruidillo pero no cae) y otros botones que no nos atrevimos a probar por si acaso...

N E S A





Hey, amigos, ¿qué tal andamos? Supongo que muy bien, ¿no? Pues aquí estoy un mes más para tratar de resolver todas vuestras dudas acerca del mundo de las consolas. Por cierto, ¿habéis visto el disfraz que conseguí para ir el otro día a una fiesta? Mola, ¿eh? Me gusta tanto, que durante unos días me he quedado con él, y de este modo podré contestar con mayor rapidez a vuestras preguntas. Así que ánimo, y no os olvidéis escribir a: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A. C/ de los Ciruelos Nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO. Ah, preguntad por Robo-Yen.

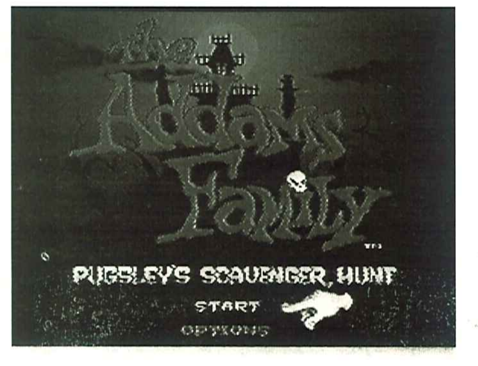
F.L.F.

Juegos de actualidad

Hola Yen, soy un súper-experto (o por lo menos lo pretendo) en videoconsolas. Me gustaría hacerte unas preguntas que, como siempre, no me contestarás, pero... ¿quién sabe?, a lo mejor suena la flauta.

1- ¿Por qué ponéis tan pocas novedades para Super Nintendo y no comentáis juegos como el Correcaminos, G. Foreman, Kick Off, Adamm's Family 2...? **2-** Si es perjudicial comprar adaptadores para juegos japoneses, ¿por qué los vendéis en la revista? ¿Está autorizado por Erbe? **3-** ¿Qué tal el Parodius de Game Boy?¿Lo habéis comentado en la revista? **4-** Aconséjame unos juegos para Game Boy que sean muy fáciles e infantiles (para un chaval de siete años que se llama Antonio). **5-** ¿Podrías ponerme algún truco para el Mario Land? Muchas gracias.

Juan Sinmiedo.



Sonó la flauta, sonó. Así que voy raudo a contestar tus dudas.

1- *Sólo comentamos los juegos que van a salir en ese mes. Nuestra intención es manteneros informados sobre los cartuchos que podéis encontrar en el mercado. Si comentamos el Correcaminos y luego no sale hasta octubre, estamos quitando espacio a un juego que sale en septiembre. ¿Entiendes? Con respecto al George Foreman, no nos pareció que mereciera la pena comentarlo. Una "joyita".*

2- *Nosotros no vendemos nada en la revista. Simplemente ponemos anuncios de tiendas que venden cosas. Si entre ellas están los adaptadores... No, no están recomendados por Erbe.*

3- *Este juego no ha llegado oficialmente a España, y las copias que circulan son de importación. Es un shoot'em-up realmente bueno, que no hemos comentado precisamente por no ser oficial.*

4- *Rodland, Bubble Bobble, Tiny Toons, Dynablaster...*

5- *Te voy a proporcionar un truco muy sencillo para que tengas continuaciones infinitas. Cuando deje de parpadear en la pantalla el Game Over, pulsa start tan rápido como puedas, y ya está.*

Deporte en la Super

Buenos chips, criaturas de los videojuegos en general, y a Yen en particular. Me llamo David, tengo una Super Nintendo y me gustaría hacerte unas preguntas.

1- ¿Qué juego de golf es mejor: PGA Tour Golf, Hone in One Golf o Jack Nicklaus Golf? **2-** ¿Sabes si sacarán otra parte del alucinante The Legend Of Zelda? **3-** ¿Cuál es el mejor juego de fútbol de la Super? ¿Sabes si sacarán alguno más? **4-** ¿Sabes si van a sacar algún simulador que sea bueno? **5-** Por último, ¿sabes si van a bajar los precios de los cartuchos?

David Menoir (Madrid)

1- *Sin duda, el Hone In One Golf.*

2- *Va a salir, lo que no sé es cuándo. La próxima novedad referida al Zelda es su aparición en Game Boy.*

3- *El Super Soccer, aunque en este número se comenta el Striker que, como podrás ver, tampoco se queda atrás.*

4- *Supongo que te refieres a simuladores de vuelo. Va a salir pronto el Super F-15 Strike Eagle, que promete mucho.*

5- *Me temo que más que bajar van a subir. ulario, que yo no tengo la culpa.*





Dos súper consolas

Estimado Yen, tengo una Mega Drive y una Super Nintendo, y muchas preguntas por hacerte. Espero no aburrirte. **1-** Cuando salga el Mortal Kombat, ¿qué versión me compro, Mega Drive o Super Nintendo? **2-** ¿Me podrías poner las características del CD de Mega Drive? ¿Es mejor que el de Super Nintendo? **3-** ¿Qué me aconsejas, comprarme el Flashback ya mismo o esperar al de Super Nintendo? **4-** ¿Cuál te comprarías: Flashback o Star Wing? ¿Y entre Batman Returns y Final Figth 2? **5-** ¿Merece la pena comprarse el Street Figther II Turbo? ¿Es mejor que el de Mega Drive?

Angel Martínez (Madrid).

1- La versión de Super Nintendo ha captado mejor el espíritu de las recreativas. Ahora bien, los dos son grandes juegos.

2- Es difícil que sea mejor o peor que el S.N., porque hasta finales del 96 éste no estará listo. Por ahora no se sabe nada de él. En cuanto a características del Mega CD, vamos allá:

- Sonido basado en 8 generadores PCM, idénticos a los de la Rad Mobile.

- Animaciones reales a 15 cuadros por segundo y 16 colores por cuadro.

- Una velocidad de 12,5 Mhz, que se suman a los 7,5 Mhz de la Mega Drive.

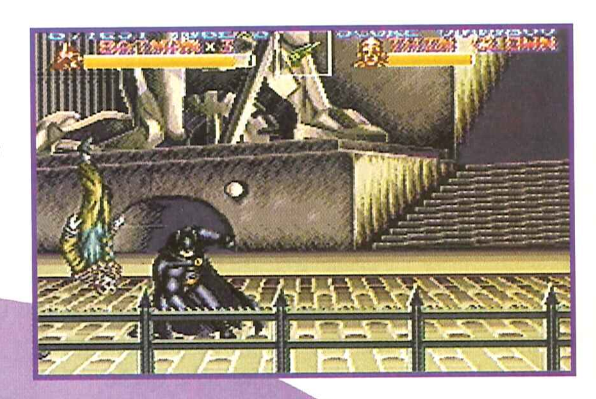
- Memoria media de 12 a 16 MEGABYTES (no Megabits)

- Chip de rotaciones, zooms, ampliación de gráficos...

3- Yo de ti no me quedaría esperando, por tres razones. Primero, porque no se sabe seguro que vaya a salir este juego para Super Nintendo. Segundo, porque si sale, ¿cuánto tiempo tardará en llegar aquí? Y tercero, porque no creo que vaya a ser mejor que la otra versión.

4- De los dos primeros, me decantaría por el Flashback, pero... cómprate los dos si puedes. Entre el Final Figth 2 y el Batman, me quedo con Batman.

5- La ventaja del Street Figther Turbo con respecto al de Mega Drive, es que incorpora cosas nuevas, como distintas magias o más velocidad. Digamos que es más completo, pero no mejor.







El nuevo chip DSP



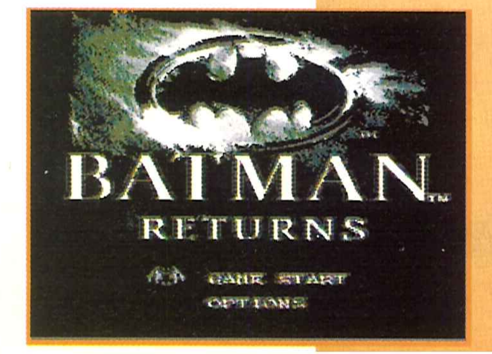
Hola Yen, ¿qué tal la vida? La mía muy bien. Tengo una "súper" Mega Drive y me gustaría que me respondieras a estas preguntas: **1-** ¿Cuándo saldrá al mercado el Streets of Rage III? ¿Qué novedades técnicas tendrá? **2-** ¿Cuántos colores puede poner en pantalla la Mega Drive con los nuevos chips gráficos? **3-** ¿Cuántos colores puede poner en pantalla el Mega CD? **4-** ¿Cuáles serán los próximos títulos que saldrán con los nuevos chips gráficos de la Mega Drive? **5-** ¿Cuál de estos CDs es mejor: el CDI Phillips o el Mega CD de Sega?
Preguntón desconocido

1- No te puedo decir cuándo va a salir, porque, aunque te cueste creerlo, no lo sé. Ya sabes que estas cosas van despacio. Lo más reseñable es que va a contar con la escalofriante cifra de 24 megas.
2- Este nuevo chip pondrá en pantalla 128 colores y su nombre es DSP.
3- El Mega CD es un complemento a la consola, y como tal no puede poner en pantalla más colores de los que es capaz la Mega Drive por sí misma.
4- Van a ser los de la serie Virtual: Virtual Racing, Virtual Flying y Virtual Tank.
5- Son dos máquinas totalmente distintas. El CD de Sega necesita el soporte de la Mega Drive. Sin ella no funciona. Sin embargo, el CDI es independiente, funciona por sí mismo. El CDI pone más colores en pantalla y no sirve sólo para juegos, sino que tiene muchas más aplicaciones.

Obsesionado por la dificultad

Hola Yen, soy un consolega que tiene la Super Nintendo y los juegos Bola de Dragón ZZ, Axelay, Super Mario World, Street Figther II y Super Star Wars. Quisiera que me dieras tu respuesta a las siguientes preguntas: **1-** ¿Cuál de estos juegos me aconsejarías comprarme: Mortal Kombat, Batman Returns, Star Wing, Fatal Fury, Rival Turf 2, Twin Bee o Tiny Toon?
2- El Batman Returns y el Rival Turf ¿tienen varios niveles de dificultad?
3- ¿Cuándo saldrá en España el Twin Bee para S.N.? ¿Cuánto costará? ¿Tendrá niveles de dificultad?
4- ¿Cuándo saldrá en España el Mortal Kombat para Super Nintendo? ¿Y el Batman Returns y el Fatal Fury?
César Fernández

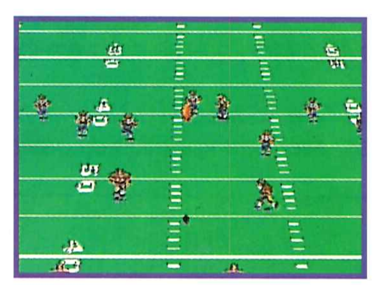
1- En principio te aconsejo que te compres primero los que sean versión PAL, es decir, española. Casi consideraría imprescindibles el Star Wing, Batman Returns y Mortal Kombat. Después, Tiny Toons, Rival Turf 2, Twin Bee y Fatal Fury.
2- El Batman Retuns seguro que sí. El Rival Turf, ni idea.
3- Es muy probable que esté aquí para las navidades, Konami se encarga de ello. No sé lo que podrá costar, y supongo que sí que tendrá niveles de dificultad. (Chaval, ¿por qué tanta obsesión con los niveles de dificultad?
4- El Mortal Kombat ya está aquí. El Batman tardará un poquito (principios de año) y el Fatal Fury, ¿quién sabe?

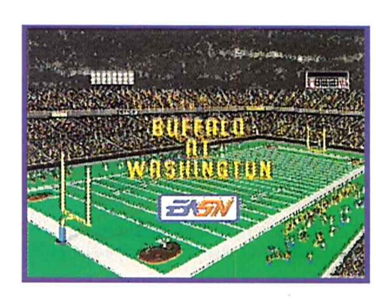




Zelda de mis amores

Hello, Mrs Yen... digooo, Mr Yen. How are you? I'm fine thanks. Bueno, dejémonos de estupideces y vayamos directamente a la verruga. Me llamo Manuel y me compré una Super NES en Navidades, además del Star Wars. Ya me lo he terminado, y quería comprarme otro juego pero no sé por cuál decidirme. **1-** ¿Me podrías decir tu opinión sobre estos dos juegos: B.O.B y Zelda? **2-** ¿Saldrán para esta consola Spot, Chiki Chiki, Global Galdiators, Super Side Kicks o el Flashback? **3-** En el número 21, en las Superview, hablasteis del Road Runner. ¿Por qué no ha salido todavía en Lo Más Nuevo? **4-** En qué consisten los juegos Super Strike Gunner, John Madden 93. ¿Son recomendables? **5-** ¿Cuál es la dirección de los lasers y de Qué Locura?
Saludos de toda la basca de mi barrio, y felicitaciones por la revista.
Manuel Porto Durán (Pontevedra).





Atacando a la verruga con todas las armas a mi alcance, empiezo a contestarte.
1- Los dos juegos que has elegido son muy divertidos. Pero sin lugar a dudas, yo me compraría el Zelda. Es uno de mis juegos preferidos y por si esto no es suficiente para decidirte, te diré además que tienes juego para rato. Se trata de un cartucho de aventuras donde te encontrarás con más de una sorpresa.
2- El Spot va a salir con licencia de Virgin. Por otro lado, el Flashback es posible que salga, pero no seguro. Y del resto te puedes olvidar por el momento.
3- Hasta que el juego no vaya a salir, no podemos comentar los juegos. Si te quedas más tranquilo, te diré que mis compañeros están deseando pillarlo.
4- El Strike Gunner es un buen matamarcianos, pero sin nada de especial. Bastante normalito. El Madden es de fútbol americano. Si te gusta este deporte, tienes un juego de buena calidad con el que dedicarte a romper los huesos de los contrarios.
5- ¿Cuál va a ser? Es exactamente la misma que la del Teléfono Rojo, pero indicando en el sobre la sección, si es para los lasers, las locuras o el teléfono.

En revistas de consolas,

que no te den gato por liebre

Hay revistas de consolas que dicen ofrecer mucho pero que a la hora de la verdad se quedan en la portada. En TodoSega no somos así. Gritamos a los cuatro vientos lo que llevamos para que cuando tengáis oportunidad de ojearnos, quedéis alucinados. Dentro hay mucho más de lo que prometemos. Y como muestra, un Bubsy, esto... un botón. En este número de TodoSega os enseñamos **todo lo que va a dar de sí el héroe gatuno** que más se lleva: Bubsy the Bobcat. Un espléndido cartucho de 16 megas con el que Accolade quiere mostrar al mundo lo que sabe hacer en **Mega Drive**. Y para que lo conozcáis más a fondo también tenemos preparada una **entrevista con los creadores** de esta maravilla y un **concurso** en el que **regalamos camisetas, gorras, cartuchos y muchas cosas de Bubsy.** Junto a esta bestia parda encontraréis **comentarios** para los primeros cartuchos de **Mega CD**, una preview del crack **Aladdin**, jugosas **guías de trucos**, un reportaje sobre el **Activator**, un montón de juegos comentados...

TODOSEGA
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA
Año I Número 6 - 350 PTAS
Acaba con...
STRIDER 2
CHIKI-CHIKI BOYS
TWO CRUDE DUDES
¡Vuelta a la acción!
ROCKET KNIGHT
MICROMACHINES
CHUCK ROCK II
SHINOBI III
GENERAL KAOS
Comentamos los primeros títulos para Mega CD
ROAD AVENGER
JAGUAR XJ220
BATMAN RETURNS
FINAL FIGHT
Bubsy, The Bobcat
NACIDO PARA TRIUNFAR



Elige la mejor.

Elige TodoSega.



El Street Fighter Turbo

Buenas, Yen. Gracias por resolver nuestras terribles dudas acerca del misterioso mundo de las consolas. Resuelve éstas si puedes (que podrás): **1-** ¿Los adaptadores que hay para cartuchos japoneses, pueden perjudicar en algo la consola?

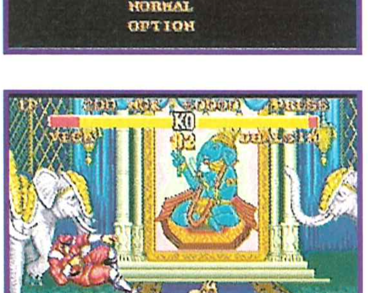
2- En el Street Figther II Turbo, ¿se podrá jugar a velocidad normal?

3- ¿En qué se diferencian el S.F. Turbo de S.N y el Champion Edition de MD.

Juan Diego (Madrid)







Para empezar, muchas gracias por tu incondicional confianza. Tienes motivos para ello.

1- Voy a decir esto una sola vez, y os agradecería mucho que no me volváis a preguntar sobre ello. Los adaptadores para juegos extranjeros (americanos y japoneses) pueden provocar daños en la consola. He dicho "pueden".

2- No te preocupes, pues podrás elegir hasta cinco niveles distintos de velocidad.

3- Las diferencias son simples. El de Super Nintendo, el más rápido, tiene más magias y algunas diferencias en la fisonomía y nombre de los personajes. Para más información, os remito a mi amigo M.A.D. en los Game Master del número 23.

El Mega CD



Jau, Yen, mi ser consolega legal, lector de tuya revista. Mi poseo Mega Drive y pronto comprar Mega CD.

1- Para mí lo importante de los juegos es que sean largos y difíciles. ¿Tienen los juegos de CD estas cualidades? **2-** ¿Tiene el CD potencia suficiente como para acoplarle dos grandes altavoces? **3-** ¿Tiene el CD memoria suficiente como para que hagan programas de esos que hay en PC (atlas, diccionarios, etc)? ¿Crees que harán programas de dibujo? **4-** ¿Cómo es de flipante el Sonic de CD? **5-** He oído que el Street Figther de Mega Drive adjuntará un pad de seis botones al comprarlo. ¿Qué hay de cierto en ello? ¿Merece la pena? **6-** Dime novedades apetitosas para el Mega CD?

Moisés Pérez Camacho (Cádiz).

Muy original su presentación, Gran Jefe Moisés. Menos mal que conozco a la perfección el idioma arapahoe, que si no...

1- Vas a encontrarte con juegos sorprendentemente largos y difíciles. Y otros que aunque no sean demasiado largos, te ocuparán horas y horas en descifrar su resolución.

2- Por supuesto que sí.

3- Claro que se puede. De hecho, en Japón ya hay programas de este tipo.

4- Tanto, tanto que te sorprenderá. Pero si leíste el súper reportaje del mes pasado, ya lo sabrás, ¿verdad?

5- No está nada claro que el mando vaya a venir con el juego. Pero lo que sí es seguro es que van a lanzar un pad especial con seis botones. Este pad se podrá usar con otros juegos, aunque hasta ahora hayamos jugado con el normal. Por ejemplo, podrás hacerlo con el X-Ranger.

6- En este número ya tienes algunos de los grandes bombazos del Mega-CD. Pero para saciar tu sed de novedades, ahí tienes el reportaje que incluimos en el 23.

Un aficionado al basket



Hola Yen. Espero que puedas resolver unas dudas que tengo acerca de la elección de unos juegos para mi Mega Drive. **1-** ¿Van a sacar alguna novedad de basket para la Mega Drive? **2-** Y si no es así, ¿cuál es mejor el Team USA o el Bulls Vs Blazers? **3-** ¿Para cuándo el Mortal Kombat? **4-** ¿Me recomiendas el Jungle Strike?

N.O.D.

Me alegra encontrar a otro fanático del basket como yo. Cuando quieras, quedamos para echar una "pachanguita", ¿hace?

1- E.A. está preparando el Bulls Vs Suns, aunque tardará un poquito en llegar. Como no lo he visto, todavía no te puedo decir qué tal es. Otra novedad, pero a muy largo plazo, es el Slam Dunk.

2- De estos dos, yo te recomendaría el Bulls Vs Blazers.

3- El 13 de septiembre. Si no has corrido a leer esta sección, ya habrás visto el súper comentario de mis compañeros.

4- Sí, sí y sí.

Es la hora de jugar ....

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

NUEVO EN ESPAÑA

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ..............................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................
DOMICILIO...LOCALIDAD.......................
PROVINCIA..............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO.......................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.......................................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................
Titular de la tarjeta (si es distinto).......................................

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72



Una nueva hornada de soportes para el entretenimiento informático prepara su aparición para los próximos meses. Se han escrito chorros de tinta sobre el tema, pero de aquí a unos días se verán las verdaderas posibilidades de todos ellos. Aquí os muestro tres de estas maravillas: el anunciadísimo 3DO, la brillante Atari Jaguar, y el esperado Amiga CD. Y es que el final del 93 nos prepara una auténtica avalancha de novedades.

La nueva generación del HARDWARE

Del 3DO ya habéis visto varios comentarios en estas páginas. Ahora, por fin, ya se sabe la fecha de su lanzamiento (en USA, por supuesto): **el 1 de octubre**. Pero antes de contaros las buenas nuevas, voy a refrescaros un poco la memoria. **El 3DO es un sistema de 32 bits** basado en la tecnología del CD. Su memoria interna **alcanza los 16 megabits**, y sus múltiples coprocesadores le permiten realizar por hardware rotaciones multiaxiales, scaling, zoom y degradados, todo a un mismo tiempo.

Su paleta de colores contiene la nada despreciable cifra de 16 millones, presentados en los modos altos de resolución. Y en cuanto al sonido, está capacitado para utilizar QSound y Dolby Surround.

El precio final de este prodigio asciende a 699 dólares, 100 más barato que en un principio. El lanzamiento de este soporte **irá acompañado de 10-15 juegos**, en los que Electronic Arts y, sobre todo, Crystal Dinamics se llevan la palma: **Crash & Burn** es el mejor simulador de coches de la historia del videojuego, con espectaculares deformaciones, acercamientos y multitud de detalles técnicos jamás vistos en un video-game. Y a esto podéis añadir el Road Rash, Star Trek (increíble), Total Eclipse, Demolition Man, 7 Guest, Intelimidia Football, Stellar Fire, etc.

DOS CLASICOS QUE VUELVEN A NACER

Por fin se ha producido el anuncio oficial del lanzamiento de la tan traída y llevada **Atari Jaguar**. Pero la larga espera ha merecido la pena: se trata de un **sistema de 64 bits**, que en USA tendrá un precio de ¡200 dólares! ¿Podéis creéroslo? Por supuesto, esta cifra (la de los bits) no es gratuita. A saber: paleta de 16 millones de colores, con un colorido gráfico de 24 bits, manipulación, sombreado y rotación de polígonos en tiempo real, mapeado de estructuras, también en tiempo real, y extraños y espectaculares efectos de vídeo. El sonido está basado en el DSP de alta velocidad de Atari, y la parte de audio pertenece a un CD estéreo de 16 bits, que permite procesar perfectamente todo tipo de sonidos originales (sonidos FX y voces digitalizadas).



El 3DO será comercializado por varias firmas. Estas dos maravillas que os muestro aquí, son las versiones definitivas de Sanyo y Panasonic. Por supuesto, todos los sistemas serán compatibles.



¿EL MUNDO GOBERNADO POR UN TENTÁCULO...?



...así es, aunque sea difícil de creer. «Maniac Mansion 2. The Day of the Tentacle» os enganchará con sus tentáculos y no os soltará, por mucho que lo intentéis.

✓ Como tampoco lo hará la adicción que os provocará el Mega CD, que está a punto de dejarse caer en nuestro país y que supondrá toda una revolución en el mundo de las consolas.

✓ Y más revoluciones vendrán de la mano de las chicas orientales de «Cobra Mission»: son sensuales, adictivas, peligrosas, violentas y de Rol...

✓ Pero el Rol total os lo proporcionamos por medio de una guía en la que encontraréis toda la información necesaria para llegara a ser unos expertos en este género.

✓ Son seis, pero gracias a ti serán siete. «The 7th Guest» es una mansión victoriana que invita a descubrir los horrores creados por su propietario.

✓ En «Syndicate» no hace falta descubrir nada. Nuestra misión será la de gobernar el mundo, dejando atrás a los sindicatos del crimen que quieren hacernos sombra.

✓ «Mortal Kombat», «The Addams Family 2», «Jungle Strike», «Chuck Rock 2: The Son of Chuck»..., son "pequeños" ejemplos de lo que os espera en vuestras "enormes" consolas.

✓ Y por último, entre tanto "software" aparece un pinball de ensueño, «Pinball Dreams», que os transportará a vuestra infancia lúdica.

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 225 PTAS.



Además, la "Jaguar" está preparada para **la adicción de interesantes periféricos,** tales como un soporte de 32 bits, la futura conexión de información por cable, un procesador para el uso del modem y periféricos audio-digitales, un CD que doblará la velocidad de los actuales, CD+G, y la nueva Photo-CD de Kodak. Ahí van los primeros juegos: Battlezone 2000, Tempest 2000, Cybermorph, Alien vs Predator y Jaguar Formula One Racing. La "Jaguar" **será manufacturada por IBM**, y hará su aparición, probablemente, las próximas navidades en USA.

Commodore ha decidido entrar en la carrera del CD. **El Amiga CD32** es su nueva y flamante creación, que saldrá a la venta en Japón y USA cuando estéis leyendo estas páginas. Este soporte se ha creado a imagen y semejanza del entrañable Amiga 1200. Contiene un procesador de 32 bits, con un microprocesador central 68020, 256 colores en pantalla a elegir en una paleta de cientos de miles, chips AGA (de alta calidad gráfica), y será compatible con aquel prototipo llamado CD TV.



La intención de las altas instancias de Commodore es entrar en el mercado de Sega y Nintendo, y el precio que han elegido para llevarla a efecto es de 600 dólares para el sistema, y unos 40 -60 dólares para los juegos. **Mail Soft se encargará de importar el soporte** para España antes de las navidades. Los primeros juegos serán: Diggers, Zool 2, James Pond 2, Chaos Engine y, mucha atención, parece ser que también se ha conseguido una licencia para comercializar el estupendísimo **Jurassic Park**.

Como veis, aquí nadie se duerme en los laureles, y menos yo. Y es que no sólo os ofrezco información de calidad, sino que YO soy calidad (modestia aparte). Un saludo, hermanos consoleros.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Un mes más voy a dedicar unos minutos de mi precioso tiempo para comentar y responder algunas de vuestras cartas.

En primer lugar, **mi agradecimiento** a Pablo "Amancio" Prada, de Alicante, J. A. Arroyo "Iriarte" y Samaniego, de Tarragona, y Miguel "Angel" Nadal (¿del Barça?), de Madrid, por sus aclaraciones sobre el tema del **cambio de nombres en el SF II Turbo y Champion Edition.** Esto viene a demostrar la enorme sapiencia que profesan algunos de mis lectores. Para el resto os diré que aquel suceso, básicamente, se debe a las diferentes versiones (japonesas y europeas), pero aquí nos llegará con los nombres de siempre. Algún día os contaré la historia completa. Al Sr. Nadal le diré que lo último que se sabe referente al CD de Nintendo es lo que os conté en el número pasado.

Mi más sincera enhorabuena a Jesús Serrano Cuesta (aunque me "cuesta" decirlo), por su original e interesante panfleto. Sobre el tema de **la publicidad en los video-juegos**, no puedo decirte más de lo que tú ya sabes, pero te prometo que seguiré muy de cerca la cuestión. Un saludo a Zaragoza.

Mi amigo Manel Román "TIO" García de Barcelona está un poco equivocado. La capacidad de Mega Drive y Super Nintendo es de **36 megas**, aunque hasta ahora se ha llegado a la cifra de 20 megas en Super NES, con el SF II Turbo, y de 24 megas en Mega Drive, con el Street of Rage 3.

A ver si te enteras Son Pepe de Sevilla, **el CD-I** puedes adquirirlo en unos grandes almacenes cuya primera palabra es Corte y la segunda el término con el que se conoce a un nativo de Inglaterra.

Despistado "Fightman", o como te llames. De momento, sí, soy M.A.D. (creo que lo pone bien clarito), y yo nunca he tenido ningún problema **con los adaptadores de Mail Soft,** así que deja de preocuparte.

Insistente y pertinaz Angel de los Rivers, ya lo he dicho unas líneas más arriba, pero por tus ganas (¡cinco cartas de una sola vez!) y aunque tu primo no se lo merece, voy a responderte. Llevo utilizando **adaptadores de todo tipo** mucho tiempo, y mis consolas no han sufrido ningún tipo de daño o perjuicio, lo cual no quiere decir que sean infalibles. ¿Enterado?

Avispado J. María "Mega" Villar, el mes pasado me refería al **Dragon Ball ZZ 16 Megas**, y no a las otras versiones. Ten por seguro que este juego , desgraciadamente, no existe en la Mega Drive

Se acabó lo que se daba, dentro de 30 días, más. No dejéis de escribirme a:..

"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

¿SABES YA QUIÉN ES EL NUEVO CHICO DE ORO DE NINTENDO?





LA RESPUESTA, EN NINTENDO ACCIÓN

¿Reconoces esa cara?, ¿te suena ese bigote?, ¿y el pulgar levantado en señal de éxito? Pues bien, si crees saber a quién pertenece ese rostro dorado no te pierdas el último número de Nintendo Acción. En él, este genial personaje te enseñará lo último que ha protagonizado en compañía de sus mejores amigos. Y te sorprenderá tanto su nueva imagen, que ya no podrás olvidar su nombre. Él es ...

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

ME GUSTARIA cambiar una Game Boy por una Game Gear. Interesados, pueden llamar al TF:91-6146548. Sólo residentes en Madrid. También cambio juegos de Game Boy. Preguntar por Francisco.

CAMBIO consola Game Boy con dos juegos, riñonera y otros complementos,. por una Nintendo original con 1 ó 2 juegos. Llamar al TF:926-505071. Llamar en horas de comida. Preguntar por Jorge.

INTERCAMBIO Master System II con 2 juegos: «Olympic Gold» y «Alex Kid», por una Game Boy o una Game Gear. Preguntar por Patxi.TF:94-4833615.

CAMBIO un juego de Super Nintendo: «The Magical Quest», por cualquier otro de la misma consola. Sólo en Barcelona. Debéis preguntar por Miguel.TF:93-3533098.

CAMBIO juegos: «The New Zealand Story» y «Astérix» de la consola Master System, por algunos de los siguientes: «Olympic Gold», «Wimbledon Tennis», «GP Riders», «Super Mónaco GP 2» y «Street of Rage». Sólo Alicante. Preguntar por Jorge.TF:96-5391719.

DESEARIA CAMBIAR el «Bart's Nightmare» de Super Nintendo por cualquiera de estos otros cartuchos: «Parodius», «Super Off Road» y «Super SWIV». Preguntar por Esteve.TF:93-7273861.

CAMBIO juegos de Super Nintendo como: «Legend of Zelda» o «Castlevania IV», a ser posible por el «World League Basketball». Debéis preguntar por Sergio.TF:91-6724320.

CAMBIO el «Shadow of the Beast» de Master System por alguno de éstos: «Alien 3», «Batman Returns», «Street of Rage» y «Battletoads». Por favor, sólo de Barcelona. Preguntar por Javi.TF:93-4739056.

CAMBIO estos juegos de Neo Geo: «Last Resort», «Ninja Combat», «Cyber Lip», «Nam 75» y «Ninja Comando» por algún otro que me interese. Preguntar por José.TF:91-6147465.

CAMBIO consola Super Nintendo con los juegos «Street Fighter II», «Final Fight», «Super Probotector», «Super Soccer», «Super Mario Kart», «Super Ghouls'n Ghost» y el extraordinario «Dragon Ball Z» por una consola Neo Geo. Los que estéis interesados, preguntar por Alfonso.TF:93-2318004.

VENTAS

VENDO Master System II con 3 juegos y 2 control pad. ¡¡¡NUEVA!!! Sólo tiene 3 meses. Todo por 16.000 pesetas. Interesados llamar al 95-5707347. Preguntar por Juan Carlos.TF:954-5707347.

VENDO juego: «Street Fighter 2» con 2 meses de uso e instrucciones, en perfecto estado. Al módico precio de 6.995 pesetas. Preguntar por Israel.TF:941-257687.

VENDO Super Nintendo con los juegos «Super Mario World», «Street Fighter 2» y un mando. Debéis preguntar por Rubén.TF:976-239217.

VENDO consola Nintendo con estos juegos: «Champhionship», »Rally», «Mario Bros 3», «Castelvania», «Blue Shadow» y «Rushn'Attack» Precio: 17.000 pesetas discutibles. Preguntar por Fernando en el teléfono 98-5402041.

VENDO consola Master System con 9 juegos y dos mandos por 20.000 pesetas. También vendo «Super WWF» y «Earth Defense Force» a 4.500 pesetas. Preguntar por Miguel.TF:91-8456277.

VENDO consola Master System II con 4 juegos + «Alex Kid» + 1 pad por 15.000 pesetas. Interesados llamar al TF:93-2760243. Preguntar por Miky.

VENDO Master System II con un juego por 6.000 pesetas. Llamar al 971-417498. Preguntar por Charo. Sólo desde Palma de Mallorca.

¡¡¡ATENCION!!! vendo Game Gear con 5 juegos: «Out Run», «Chuck Rock», «Donald Duck», «Halley Wars» y «Batman Returns». Todo por 20.000 pesetas. Preguntar por Artur. TF:94-6763586.

¡¡¡OFERTA!!! Vendo consola Game Boy con dos juegos. Nueva, por 10.000 pesetas. Y también vendo consola Master System con pistola y 4 juegos, por 22.000 pesetas. Debéis preguntar por Francina. TF:93-4152433.

VENDO Megapack por 17.000 pesetas y el juego «Greendog» por 4.000 pesetas. Preguntar por Andrés. Sólo Barcelona.TF:93-3513978.

VARIOS

VENDO consola Nasa compatible con juegos Nintendo, más pack con cuatro juegos, más mando a distancia, más juego Nintendo y pistola. Buen precio. O lo cambio por Super Nintendo con un mando. Preguntar por Javier.TF:974-430362.

VENDO O CAMBIO Game Boy con Handy Boy y 4 juegos por 14.000 pesetas o la cambio por una Game Gear con un par de juegos. Preguntar títulos de juegos a Javier.TF:983-243564.

VENDO el juego: «World of Illusion» por 4.500 pesetas o lo cambio por «Ecco the Dolphin» o «Rolling Thunder». Preguntar por Oscar.TF:93-3400290.

VENDO O CAMBIO los juegos de Game Boy: «Terminator 2» y «Tortugas Ninja 2» por 3.000 pesetas cada uno. O los cambio por «Super Mario Land 2». Preguntar por Sergio. Llamar de 5 a 8 de la tarde.TF:968-702508 y 707839.

VENDO Lynx con 6 juegos por 25.000 pesetas. También Nintendo con 3 juegos por 15.000 pesetas, o lo cambio todo por un Pc portátil. Debéis preguntar por Miguel. TF:948-258950.

INTERCAMBIO o vendo juegos de Super Nintendo como: «Tortugas Ninja IV» o «Final Fight». Debéis preguntar por Aitor.TF:94-4152945. Están en perfecto estado.

VENDO Master System II con dos mandos y cuatro juegos por sólo 18.000 pesetas, o cambio por el «Fatal Fury» y «Street of Rage II». Llamad noches o domingos. Preguntar por Pol. TF:93-7791114.

VENDO O CAMBIO Game Boy con 1 hora de uso por 6.500 pesetas, con sus accesorios. O cambio por un buen juego de Mega Drive. Preguntar por Jorge.TF:951-237706.

VENDO O CAMBIO los juegos: «Sonic» y «The Simpsons» para la Master System, por 10.000 pesetas. Llamad al TF:93-4355068. Sólo Barcelona. Preguntar por César.

VENDO O CAMBIO consola Nintendo con los juegos: «Top Gun 2», «Smash TV», «Turbo Racing» y «Life Force». Precio fantástico y negociable. O cambio por Game Boy con 1 ó 2 juegos. Preguntar por Guillermo.TF:968-244031.

COMPRAS

COMPRO la caja del juego de Super Nintendo «Turtles IV», a un precio entre 500 y 700 pesetas. Es muy urgente. Preguntar por Ricardo.TF:956-223383.

COMPRO juego «Super Soccer» para la consola Super Nintendo por 3.000 pesetas. Interesados, preguntar por José Manuel.TF:93-2633065.

Regalamos 100 BARCODE BATTLERS como este



1.- ¿Qué es BARCODE BATTLER?

a) Unas chocolatinas para adelgazar.

b) El verdadero nombre de Michael Jackson.

c) El juego con el que te gustaría jugar.

2.- Con BARCODE BATTLER se puede jugar ...

a) Dos jugadores, uno contra otro.

b) Un jugador contra los enemigos que genera la computadora del juego.

c) De las dos formas anteriores.

3.- Al pasar los códigos de barras por el scanner lector, ¿Qué es lo que consigues?

a) Energía, poder de ataque y poder de supervivencia para tus guerreros y magos.

juego?

a) Un mogollón.

b) Cuatro eras, con cinco mundos de luz en cada una.

c) Cincuenta mil quinientos.

1º Podrán participar e
la revista HOBBY C
guientes requisitos:
a) Enviar el Cupón de
mentado, con las resp
rección:
HOBBY PRESS,
Apd

ORTEO

º Los sorteos se celebrarán ante notario en Madrid, s días 5 de Octubre de 1993 (1º Sorteo) y 5 de oviembre de 1.993 (2º Sorteo).

º De entre todas las cartas acertadas el notario extraá en el PRIMER SORTEO cincuenta cartas que serán emiadas con un BARCODE BATTLER cada una y en SEGUNDO SORTEO cincuenta cartas que igualnte serán premiadas fon un BARCODE BATTLER. El mio no será en ningún caso canjeable por dinero.

La Gran Ocasión

COMPRO la consola Super Nintendo con los juegos: «Super Mario World» y «Street Fighter II» por 8.000 pesetas, y encima regalo la Nintendo con 47 juegos al comprador. Interesados, debéis preguntar por Iker. TF:943-170066. Llamar por la noche.

COMPRO el «Super Tennis» de Super Nintendo por 6.000 ó 7.000 pesetas. Llamarme si me queréis vender algún otro. Preguntar por Aitor.TF:94-4152945.

COMPRO la portátil Game Boy por 5.000 pesetas o Game Gear por 10.000 pesetas, y también compro Mega Drive por 10.000 pesetas. Preguntar por Santi.TF:977-753652.

COMPRO varios juegos de Nintendo a precios inferiores a las 3.500 pesetas o Super Nintendo con un juego por 8.000 pesetas. Si estáis interesados, preguntar por Richard.TF:987-787089.

ME GUSTARIA comprar el cartucho del «Super Soccer» de Super Nintendo por unas 3.000 pesetas máximo. Llamar al 91-6916161. Preguntar por Patricio.

ME GUSTARIA comprar una Game Gear por un precio de unas 5.000 pesetas aproximadamente. No importa el tiempo de uso. Preguntar por Jordi.TF:93-8202213. Llamar de 14:00 a 17:00 horas.

COMPRO el extraordinario «Street Fighter II» de Super Nintendo con caja e instrucciones por 2.500 ó 3.000 pesetas. También quiero comprar caja e instrucciones del «Super Mario World». Preguntar por Manolo. TF:968-480123.

CLUBS

CLUB SEGA STARS para poseedores de cualquier consola Sega. Si llamáis al número de teléfono 95-4231302, recibiréis información, además de un carnet completamente personal e intransferible Preguntar por Santi. Gracias.

ME GUSTARIA contactar con chicos y sobre todo chicas para que se apunten a mi club llamado NinSega, que es para todo tipo de consolas. Interesados, deben preguntar por Sergio.TF:93-3815083.

QUIERO formar un club de colegas que tengan la pequeña Game Boy. Intercambiaremos trucos y juegos. Dato imprescindible: ser de Madrid, Carabanchel y alrededores. Preguntar por Javi.TF:91-4697673.

CLUB MEGA XOMA para consoleros de la Master, contará con una súper revista cada mes y carnet de socio. Mandar 2 fotos para el carnet. Xose Antonio Tarocido Fernandez, c/Monelos Torre, 16-6º D. 15008 - La Coruña-.

QUISIERA FORMAR un club para todos los consolegas que quieran revista + carnet. Intercambio de opiniones, trucos, y muchas otras cosas más. Para inscribiros, podéis escribir a: Oriol Prats Navarro, c/Vidal I Jumbert,34-5º 2ª. 08400-Granollers- (Barcelona).

"SUPER-CONSOL" el mejor club que encontrarás en 1.000 kms a la redonda, con todo tipo de información sobre todo tipo de consolas. Si te interesa, manda una carta a: Francisco Brevers Gómez, Urb. los Jardines, 13. 39600-Muriedas-(Cantabria).TF:942-253012.

SOY UN CHICO que desearía formar un club de Sega y Nintendo para comentar toda clase de trucos a los que lo deseen. Sólo tenéis que llamar al TF:96-5889973 y preguntar por Carlos. Espero vuestra llamada.

SI QUIERES formar parte de un club consolero, en honor a la familia Nintendo (Super Nintendo, Game Boy y Nintendo), con intercambios de trucos, juegos, etc... debes llamar al teléfono :982-245472. Preguntar por Fernando.

QUISIERA conocer chicos/as, a ser posible de Las Palmas de Gran Canaria, que tengan un ordenador Atari o la Lynx, para intercambiar toda clase de juegos. Espero vuestras respuestas. Preguntar por Leví. TF:928-370821.

ME GUSTARIA formar un club para los chavales/as que posean una consola Master System o una Game Boy. El club se llamará Turbo Games.TF:94-4440382. Preguntar por José Carlos. Sólo Bilbao.

50 CONSIGUE UNO DE ESTOS ALUCINANTES HANDHELDS DE JURASSIC PARK



1.- ¿Qué famoso director ha dirigido la película JURASSIC PARK?
a) Francis Ford Coppola.
b) Steven Spielberg.
c) Pedro Almodóvar.

2.- En el juego electrónico JURASSIC PARK de TIGER tú controlas...
a) A Sonic, que es perseguido por un terrible Tiranosaurio-Rex.
b) A los protagonistas de la película, Tim y Rex.
c) Las condiciones climatológicas del parque.

3.- ¿Quién viene en ayuda de Tim y Rex cuando no pueden evitar a los dinosaurios?
a) El Doctor Alant Grant.
b) La Cruz Roja.
c) Su maestro de gramática.

4. ¿Cuántos niveles de juego y dificultad tiene JURASSIC PARK de Tiger?
a) 4 fases contra reloj, con 5 vidas en cada una.
b) 1 fase, porque nunca consigues pasar de ella.
c) Tantas fases como hamburguesas se pueden comer mientras juegas.

5. El juego JURASSIC PARK de TIGER ...
a) Tiene música y efectos de sonido.
b) Es sólo para mayores de 45 años.
c) Funciona a pedales.

6. ¿Cómo se puede conseguir un juego electrónico JURASSIC PARK de TIGER?
a) En el cine, se encuentran debajo de los asientos.
b) En jugueterías y tiendas de electrónica o ganando este concurso.
c) Allí donde haya lagartijas puede haber uno escondido.

BASES DEL CONCURSO

1º.Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBYCONSOLAS, que cumplan los siguientes requisitos:
a) Enviar el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBYCONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO HANDHELD JURASSIC PARK
2º.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Agosto de 1.993 al 1 de Octubre de 1.993.
3º.El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 5 de ctubre de 1993 .
4º.De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá cincuenta cartas que serán premiadas con un handheld del juego JURASSIC PARK cada una. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.
5º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.
6º.Los resultados de estos sorteos se publicarán en el número de Noviembre de la revista.
7º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN RESPUESTA
CONCURSO HANDHELD JURASSIC PARK

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Lodalidad: ....
Provincia: ....
C.P.: .... Teléfono: ....

RESPUESTAS:
1.- .... 2.- .... 3.- .... 4.- ...... 5.- .... 6.- ....



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



CONSULTAR NUEVOS PACKS Y NUEVOS PRECIOS

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

¡OFERTA! 29.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

NUEVO PACK SUPERNINTENDO **31.900** CON LOS JUEGOS STARS WAR Y MARIO WORLD

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900



SUPER NINTENDO SCOPE - 8990

SCOPE POUCH - 5995

SUPER NINTENDO IMPORTACION

NOVEDAD

IMPORTACION AMERICANOS

FATAL FURY - 10990 -

AMERICAN GLADIATORS	10990	LOST VIKINGS	9990
BATTLETOADS	10490	MARIO IS MISSING	10490
BRAWL BROTHERS	10990	MECH WARRIOR	9990
BUBSY	11490	SHADOWRUN	11490
CHUCK ROCK	9990	SUPER NINJA BOY	10490
HOOK	9990	TAZMANIA	11990
JIMMY CONNORS TENNIS	8190	THE TERMINATOR	10490

IMPORTACION JAPONESES *

STREET FIGHTER II TURBO - 17990 -
MAZINGER Z - 14990 -
DRAGON BALL Z - 15990 -

ADAPTADOR 4 JUG.	4990	RANMA 1/2 PARTE 2	10990
DEAD DANCE	8990	SUPER FORM. SOCCER 2	14990
FINAL FIGHT II	14990	TETRIS 2	12990
RANMA 1/2 PARTE 1	10990		

* NECESITAN ADAPTADOR
ADAPTADOR - 2995

IMPORTACION PAL

STAR WING - 11990 -

BATMAN RETURNS	11990	MARIO KART	11990
CYBERNATOR	11990	ROAD RUNNER	11990
F1 AGURI SUZUKI	11990	SUPER PANG	7990
LETHAL WEAPON	11990	SUPER SOCCER	8490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

OFERTAS


STAR WAR - 8990


W. LEAGUE BASKET - 6990


ZELDA - 6990



SUPER KICK OFF - 6990


ANGLER - 3995

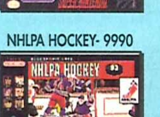

PAD transparente - 3390


MALETIN - 4490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ANOTHER WORLD -	10490	HYPER ZONE -	7900	SPANYKS -	9900
BOB -	9990	JHON MADDEN 93 -	9990	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990
CHESS MASTER -	8990	KING OF THE MONSTERS -	10990	SUPER MARIO WORLD -	7990
DARIUS TWIN -	9900	LEMMINGS -	9900	SUPER OFF ROAD -	9900
DESERT STRIKE -	9590	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER SMASH TV -	8990
DRAGONS LAIR -	9990	PGA TOUR GOLF -	9590	S. STRIKE GUNNER -	9990
EARTH DEFENSE FORCE -	9900	RIVAL TURF -	9900	SYLVALION -	9990
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	ROBOCOP III -	9490	TEST DRIVE 2 -	10490
F1 EXHAUT HEAT -	10990	SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490	TOP GEAR -	9900
GODS -	9990	SONIC BLASTMAN -	9900		

ADDAMS FAMILY II - 11990
ALIEN 3 - 10990
ASTERIX - 9490
BARTS NIGHTMARE - 9990
BULL VS LAKERS - 9990
COOL WORLD - 11990
G. FOREMAN BOXING - 10990








NHLPA HOCKEY - 9990
KING ARTHUR - 9900
MORTAL COMBAT - 10990
NBA - 14900
PRINCE OF PERSIA - 9990
SPIDERMAN/XMEN - 9990
STREET FIGHTER II - 9990 (OFERTA)
SUPER ALESTE - 9900






SUPER JAMES POND - 9990
SUPER SWIV - 8990
TINY TOONS - 10490
WWF ROYAL RUMBLE - 10990

* EXCEPTO OFERTAS

Nintendo

CONTROL DECK SET

¡NOVEDAD! **12.900**



CONTROL DECK

6.900



ACTION SET

CONSOLA + SUPERMARIO DUCK HUNT + PISTOLA **14.900**



MAS CARTUCHOS NINTENDO

ADDAMS FAMILY	6990	ROBOCOP	6500
ARCH RIVALS	6990	SHADOW WARRIOR II	7990
BATTLETOADS	8990	SILENT SERVICE	6500
BEST OF THE BEST	6490	SMASH TV	7400
BLACK MANTA	7100	SOLOMONS KEY	5600
CASTELIAN	6600	STREET GUNS	7400
CITY CONECTION	5600	SUPER MARIO	5990
CRACK OUT	6500	SUPER MARIO 2	7990
CHIP & DALE	7990	SUPER MARIO 3	8990
DR. MARIO	6500	SUPER SPY HUNTER	7990
DYNA BLASTER	7100	TALESPIN	8990
EL IMPERIO CONTRATACA	7790	TENNIS	3900
GOAL	6990	THE HUNT FOR THE RED OCTOBER	7100
GOLF	3900	THE LEYEND OF ZELDA	7250
GOONIES 2	6500	THE SIMPSON 2	8990
GRADIUS	5500	TOM & JARRY	7990
GUERRILLA WAR	6990	TOP GUN	6500
ICE HOCKEY	3900	TOP GUN 2-2ND MISSION	7900
IKARI WARRIORS	6500	TRACK & FIELD 2	6500
JOE & MAC	8990	TROG	6990
MANIAC MANSION	9990	TURBO RACING	7250
METAL GEAR	6600	UFORIA	7400
METROID	7100	WORLD CHAMP	7990
MIGHTY BOMB JACK	5600	ZELDA 2	7990
NEW GHOSTBUSTERS II	6500		
PANIC RESTAURANT	8990	Advantage joystick	6990
PAPER BOY 2	7400	Alargador Cable	1995
PRO WRESTLING	5500	Controllers	1800
RC PRO AM	5500	Organizador de Juegos	1195
ROAD BLASTER	7400	Super Controller	990
ROAD FIGHTER	6500		

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

OFERTAS NINTENDO



¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

¡HAZTE CON ELLOS, COLEGA!

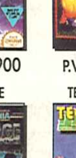
A BOY & HIS BLOB	4990		
AD. OF BAYOU BILLY	4990		
BIG FOOT	4990		
BLADES OF STEEL	4990		
CAPTAIN SKY HAWK	4990		
DAYS OF THUNDER	4990	AIR WOLF	3990
IRON SWORD	4990	ELITE	3990
JACK NICKAUS GOLF	4990	FAXANADU	3990
KID ICARIUS	4990	INSOLATE WARRIOR	3990
METROID	4990	KABUKI QUNTUM FIGHTER	3990
POWER BLADE	4990	LIFE FORCE	3990
PUNCH OUT	4990	LOW G MAN	3990
SKATE OR DIE	4990	PIN BOT	3990
SKATE OR DIE	4990	RUSH & ATTACK	3990
SKI OR DIE	4990	RYGAR	3990
SUPER OFF ROAD	4990	SOLAR JETMAN	3990
SUPER TURRICAN	4990	TIGER HELI	3990
TRICK SHOOTING	4990	TO THE EARTH	3990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo



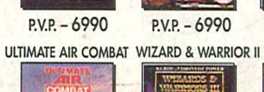














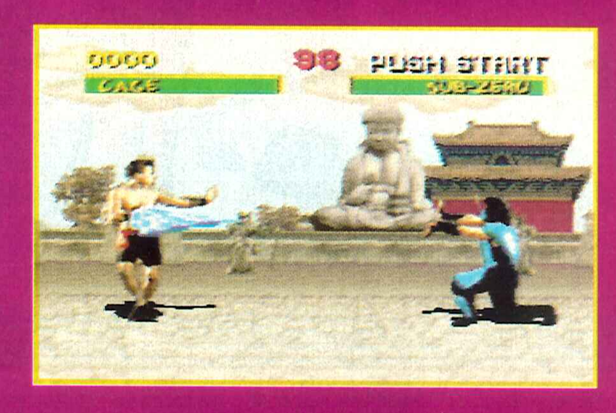
ADV. ISLAND CLASSIC	P.V.P. - 4990
ADVENTURE ISLAND II	P.V.P. - 8990
BATMAN RETURN	P.V.P. - 9990
CAPTAIN PLANET	P.V.P. - 6990
DOUBLE DRAGON III	P.V.P. - 8990
FLINSTONES	P.V.P. - 8990
GOAL II	P.V.P. - 7990
HAMMERIN' HARRY	P.V.P. - 6990
HOOK	P.V.P. - 6990
HUDSON HANK	P.V.P. - 7990
LEMMINGS	P.V.P. - 6990
LITTLE SAMSON	P.V.P. - 7990
MARIO & YOSHI	P.V.P. - 6990
McDONALDLAND	P.V.P. - 6990
MEGAMAN 3	P.V.P. - 7900
N. ZEALAND STORY	P.V.P. - 6990
PRINCE VALIANT	P.V.P. - 7490
RAINBOW ISLAND	P.V.P. - 6990
ROBOCOP II	P.V.P. - 6990
ROBOCOP III	P.V.P. - 7990
SNOW BROTHERS	P.V.P. - 6990
SOLOMON'S KEY 2	P.V.P. - 6990
SPIDERMAN	P.V.P. - 7990
STAR WARS	P.V.P. - 7790
STEEL CAGE	P.V.P. - 7990
TECMO CUP	P.V.P. - 6990
TERMINATOR 2	P.V.P. - 8990
ULTIMATE AIR COMBAT	P.V.P. - 7490
WIZARD & WARRIOR II	P.V.P. - 7990
WORLD CUP	P.V.P. - 6990



CENTRO MAIL
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MADRID Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
BARCELONA PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA Local 100 B-2. Planta Alta. TEL: 21 82 71
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. Trasera. TEL: 24 05 47
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (Posterior) AV. COLMENAR VIEJO. S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA PLAÇA SANTS
PLAÇA D'OSCA, 11 TEL: 412 63 10
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
¡NUEVOS! CENTROS
GAMEBOY COMPLEMENTOS
GAMEBOY 7.990
GAMEBOY + TETRIS 10.990
GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 13.990
ILUMINACION- 1.950
LUPA- 1.595
ALTAVOCES- 1.895
CARRY CASE- 1.995
PLAY AND CARRY CASE- 2.495
MALETIN ATTACHE- 3.295
PRO POUCH- 1.995
BATERIA NUBY- 4.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495
LIGHT BOY- 3.690
LUZ Y LUPA- 3.395
BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995
BOSSTER BOY- 6.995
GAME PACK- 1.550
ADAPTADOR COCHE- 1.595
SOLAR BOY- 4.900
HANDY BOY- 5.990
HANDY CARRY- 890
OFERTA
HANDY POWER KIT- 5.900
HIP POUCH- 1.690
LOGIC 3 CARRY- 2.190
CARTUCHOS
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300 Ptas.
ALIEN 3 P.V.P. – 4990
ASTERIX P.V.P. – 5490
BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 5490
BATTLETOADS P.V.P. – 5490
BEST OF THE BEST P.V.P. – 5490
COOL WORLD P.V.P. – 5490
CRASH DUMMIES P.V.P. – 4990
DOUBLE DRAGON 3 P.V.P. – 4990
JURASIC PARK P.V.P. – Cons.
F 15 STRIKE EAGLE P.V.P. – 5990
GEOR. FOREMAN BOXING P.V.P. – 4990
HUDSON HAWK P.V.P. – 4990
JOE & MAC P.V.P. – 5990
KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 4990
LEMMINGS P.V.P. – 4990
MC DONALD LAND P.V.P. – 4990
MORTAL COMBAT P.V.P. – 5990
PHANTOM MISSION P.V.P. – 5490
POPEYE II P.V.P. – 5490
SUPER JAMES POND P.V.P. – 4990
SPIDERMAN 2 P.V.P. – 4990
STAR WAR P.V.P. – 5490
SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5490
TERMINATOR 2 (coin op) P.V.P. – 4990
TORTUGAS NINJA II P.V.P. – 5490
WWF SUPERSTARS 2 P.V.P. – 4990
XENON 2 P.V.P. – 5490
YOSHI'S COOKIE P.V.P. – 4990
ATARI LYNX
SUPER PRECIO 11.900
CONSULTAR DISPONIBILIDAD
Awesome Golf 4900
Bill & Ted's Adventure 4900
Blockout 4900
Blue Lightning 4900
Cristal Mine 4900
Chip's Challenge 4900
Electrocop 4900
Gauntlet III 5400
Hard Drivin's 4900
Klax 4900
Ms. Pacman 4900
Pacland 4900
Paperboy 4900
Rampage 4900
Roadblasters 4900
Robo-Squash 4900
Rygar 4900
S.T.U.N. Runner 4900
Scrapyard Dog 4900
Slime World 4900
Tournament Cyberball 4900
Viking Child 4900
Xenophobe 4900
Xybots 4900
Zarlor Mercenary 4900
Adap. Mechero Coche 2500
Adaptador Red 1900
Bolsa Pouch 2900
Cable Comlynx 900
Maletin Lynx 3900
Visor Solar 1200
NOVEDADES
Basket Braul 5400
Cabal 5995
Dinolympics 5995
Double Dragon 6995
Dracula 6995
Hockey 5995
Jimmy Connors Tennis 5995
Kung Food 5400
Lemmings 5995
Rolling Thunder 5995
Soccer 6995
Super Off Road 6995
PRO ACTION REPLAY
MEGADRIVE - 11495
M SYSTEM - 7995
SUPER NINTENDO - 10995
GAME BOY - 7495
NINTENDO NES - 7495
Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.
BARCODE BATTLER
9.900
GAME GENIE
PARA NINTENDO NES 6.500
PARA MEGADRIVE 9.900
PARA GAME BOY 6.100
TE HARA LLEGAR AL FINAL
JUEGO GAME BOY OFERTA DEL MES
¡NO TE LO PIERDAS!
JORDAN US BIRD
1.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300 Ptas.
MAS CARTUCHOS GAME BOY
Addams Family 5490
Addams Family II 5990
Batman II 3900
Blades of Steel 4490
Bomb Jack 4990
Bugs Bunny 4990
Chase HQ 4900
Darkman 4990
Double Dribble 4400
Dragon's Lair 4990
Duck Tales 4990
Gauntlet II 5400
Ghostbuster II 4990
Hook 5490
Kid Dracula 5490
Los Picapiedra 5990
Mickey Mouse 5490
NBA 2 5400
Nemesis 2 5490
Ninja Boy 5990
Paperboy 4900
Robocop 2 4990
Rodland 4900
Snaky Snakes 5490
Speedy González 5990
Super James Pond 4990
Super Mario Land 4490
The Simpsons 5490
Tom and Jerry 5390
Top Gun 5490
Turrican 4990
Turtles 4490
Zen 5990
OFERTAS GAME BOY
• EXCEPTO OFERTAS
Adventure Island 1995
Batman 1995
Battle Unitzeoth 1995
Blaster Master 1995
Boulder Dash 2595
Castelian 1995
Dynablaster 2595
F1 Racer 3395
Gargoyles 2595
Godzilla 1995
Gremlins 2 1995
Kick Off 2995
Kung Fu Master 2595
Navy Seals 2990
NBA 2995
Ninja Boy 1995
Pimball 2595
Power Race 1995
Prince of Boblete 2595
R Type 2595
Robocop 2990
Snoopy 1995
Solomon's Club 1995
Spiderman 2595
The Setsons 1995
Tip Off 2595
Trax 1995
World Beach Volley 1995
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡No olvides el descuento!
TOTAL
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250
GASTOS ENVIO
TOTAL

mortal kombat





La calidad de la violencia. Todo está a punto para que se inicie el Shaolin Tornament, el más legendario trofeo de artes marciales en el que siete luchadores, por muy diferentes razones, intentarán vencer a toda costa en este prestigioso y peligroso combate.

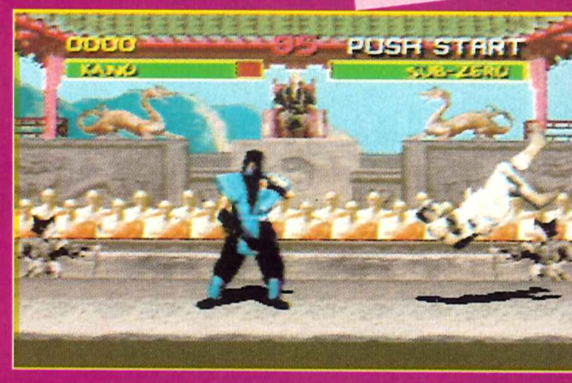
Los ya conocidos Raiden, Scorpion, Sub Zero, Sonya o Liu Kang se enfrentarán entre ellos con el único objetivo de sobrevivir. Para el derrotado sólo hay un destino posible, la muerte. El vencedor se enfrentará al amo y señor de este torneo, Shang Tsung, quien lo ha convertido en el combate más sangriento, violento y cruel jamás conocido.

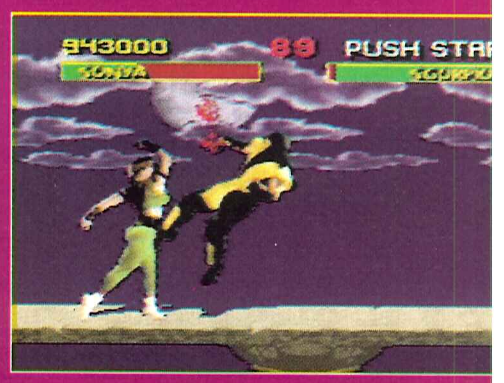
Como no podía ser de otra manera, Super Nintendo se ha apuntado a este derroche de acción con un cartucho de dieciséis megas en el que se han suprimido algunos detalles del decorado, para aprovechar toda la memoria en la definición de los gráficos y en los movimientos de los protagonistas. El resultado es realmente espectacular. Cada combate posee una amplia gama de animaciones que sorprenden a cada momento.

Además, los siete luchadores desarrollan una gran variedad de técnicas de lucha y golpes diferentes, destinados a aniquilar a sus adversarios, que consiguen que el juego destaque por su alto grado de jugabilidad. Y por si fuera poco, podrás participar tú solo, tratando de conquistar la gloria frente a rivales tan consagrados y misteriosos, o enfrentarte a un amigo para resolver «a puñetazos» alguna cuenta pendiente. Una auténtica maravilla.



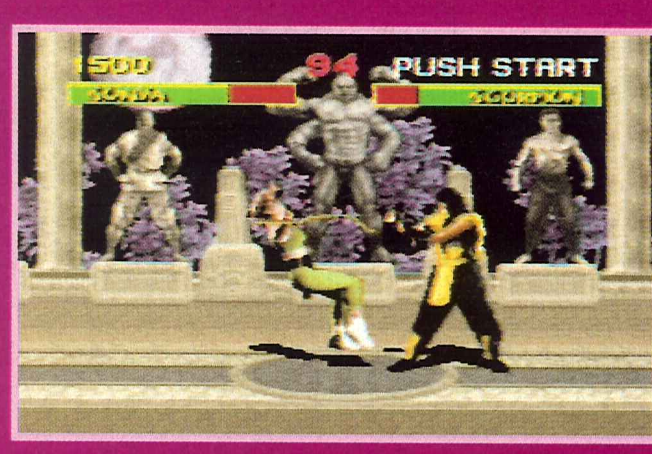
















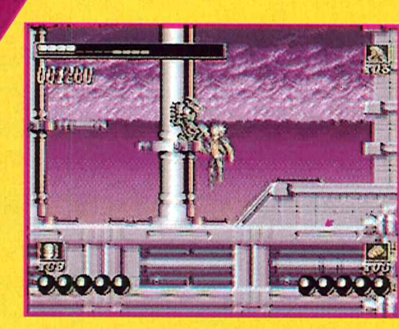


Aullidos de venganza. Un mundo futurista, plagado de ambiciones y deseos de poder, es a lo que se enfrenta el protagonista de este juego de Mega CD, Saul, cuando se lanza al rescate de su padre, el doctor Kal Morrow.

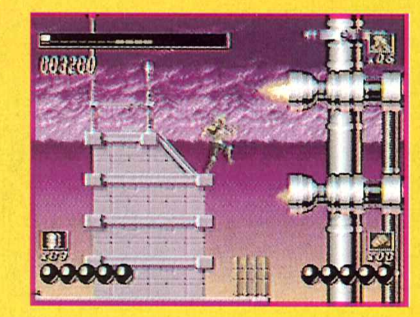
CHIMERA es la siniestra organización que ha raptado a este científico para apoderarse de sus valiosos proyectos de investigación genética. Solo Saul tiene el coraje suficiente para plantarles cara, y para ello no duda en experimentar el proyecto "Niño-Lobo", programa científico diseñado para convertir a un humano en un poderoso hombre lobo con gran potencial psíquico.

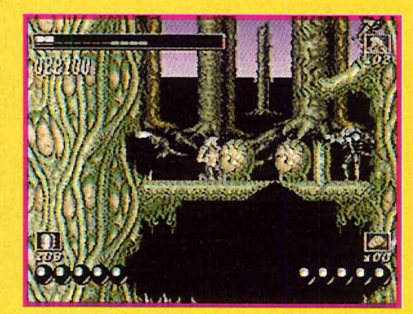
Con una fuerza y unas habilidades sobrehumanas, se embarcará en una trepidante aventura en la que le acecharán todo tipo de amenazas y peligros a lo largo de cinco fases. Su destino final: llegar a la guarida del maquiavélico Draxx, líder de CHIMERA.

Únete a Wolfchild en este peligroso mundo plagado de mutantes criminales, para ayudarle a liberar a su padre y vengar el asesinato del resto de su familia.









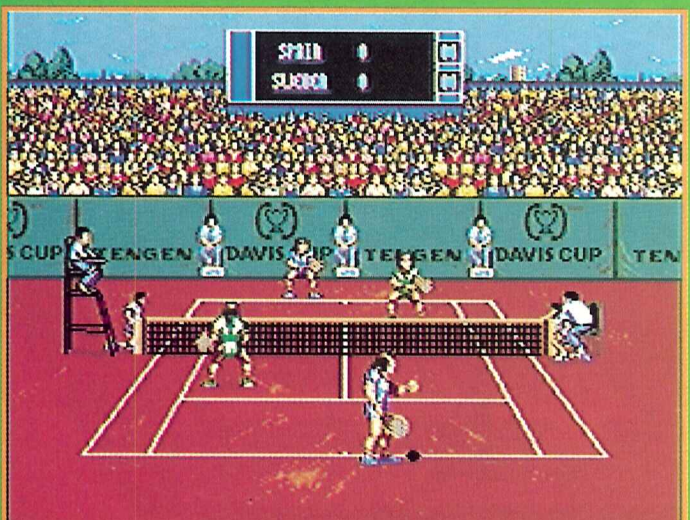
wolfchild

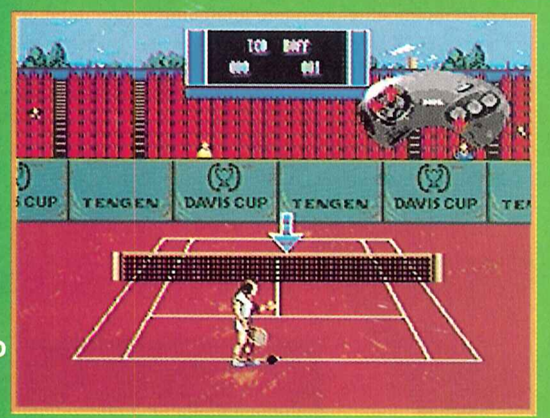
baby

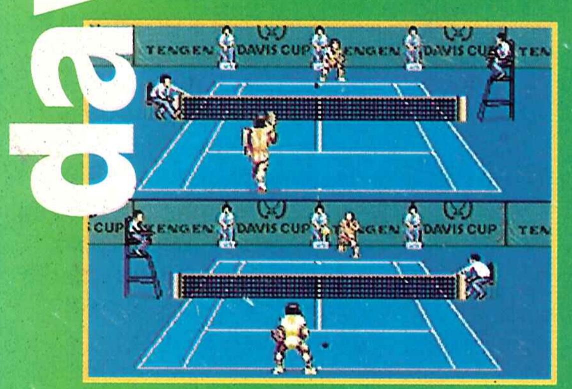
davis cup world tour



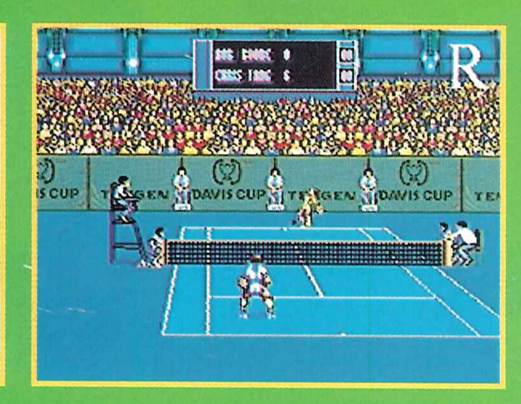
El tenis según Tengen
Esta compañía americana nos sorprende con otro excepcional juego, que tiene el deporte como tema principal. En esta ocasión se trata de un arcade de tenis con mil y una opciones distintas, una animación como nunca se ha visto en una cancha de tenis consolera y un nivel de dificultad al modo Sergi Bruguera. Con el Davis Cup World Tour para Mega Drive, podrás formar parte del circuito de torneos profesionales (con premios en metálico y la necesidad de pagarte los desplazamientos) y disputar las eliminatorias de Copa Davis. Si lo prefieres, puedes participar en un partido de exhibición, competir directamente en la Copa Davis (en la que figura España junto a otras quince naciones) o simplemente prepararte en los entrenamientos, que constan de precisión, saque, velocidad y peloteo contra otro jugador en vez de la máquina lanzapelotas. Uno de los muchos aspectos novedosos que presenta el Davis Cup World Tour es la flecha que, en las modalidades de precisión y saque, te indicará dónde debes poner la bola, así como un mando de control que te dice cómo mover el pad de dirección para realizar el golpe. Además, la buena animación y digitalizaciones lo convierten en el mejor cartucho de tenis que se ha lanzado hasta el momento. Si no os lo creéis, atentos al comentario del próximo número, incrédulos.

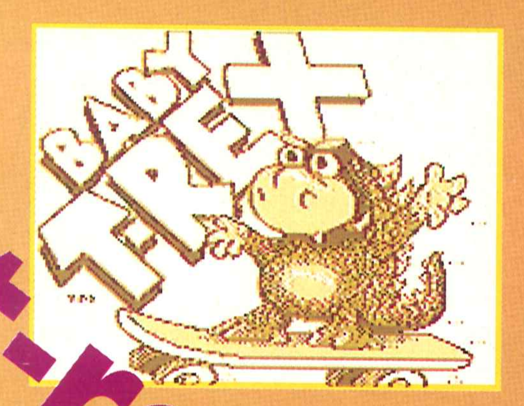












Pequeño pero matón Mientras llega la gran invasión de dinosaurios que nos espera este año, podemos ir disfrutando de las aventuras de este bebé de Tiranosaurus Rex que, a buen seguro, hará las delicias de todos los poseedores de una Game Boy.

Acompañando a este pequeñín, os tendréis que adentrar en los peligrosos senderos de la Prehistoria para rescatar a su compañera de juegos y evitar que se convierta en carne de laboratorio a manos del diabólico Sethron.

t-rex





NINTENDO GAME BOY



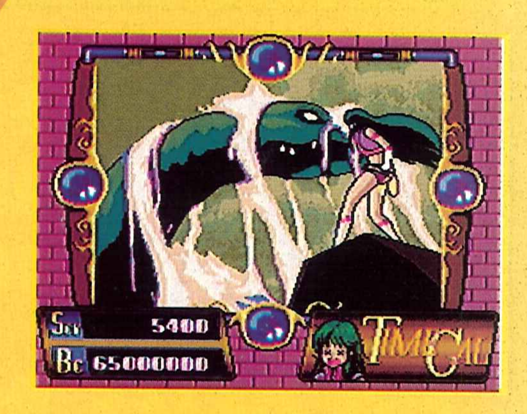


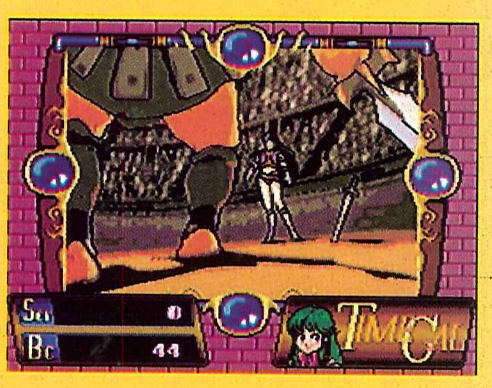


(c) 1993 LORICIEL SA™ & (c) ™ ITF LICENSING Ltd. ™ & (c) LICENSED TO TENGEN Inc.

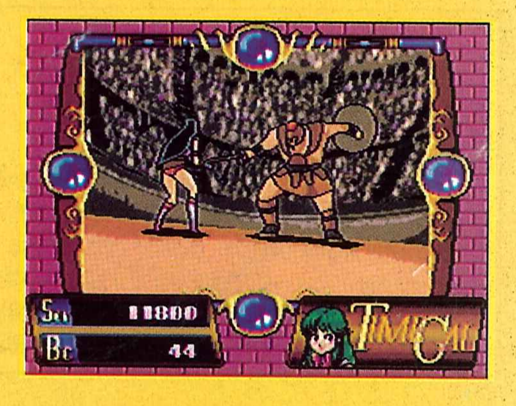






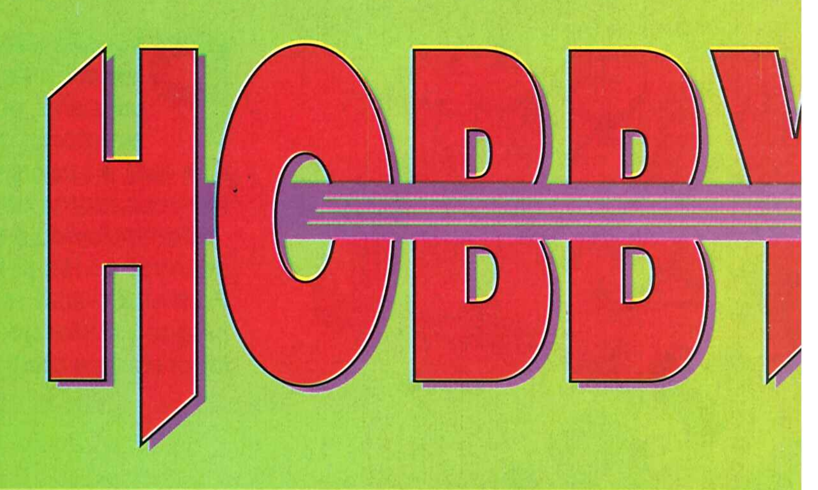






time gal

Viajando a través del tiempo Una intrépida chica llamada Time Gal acaba de aparecer en el Mega CD. Tiene una difícil misión: perseguir a Luda, un oscuro personaje que se ha hecho con los mandos del Transportador Temporal Pathforger. Este juego de aventuras está presentado a través de la cámara de vídeo del Pathforger, pudiendo verse los movimientos realizados una vez acabes la fase, gracias al Visual Mode. Así, el juego se convierte en una animada película de dibujos animados, en la que tu personaje habrá de atravesar diversas etapas doradas del pasado, antes de llegar a su destino final: el futuro. Unas imágenes al típico estilo japonés, con una perfecta digitalización de voces y efectos de sonido, hacen de este compacto un grato descubrimiento, que pronto estará en todas las pantallas CD y en las páginas de tu revista preferida.


HOBBY

SHOPPING



SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS

¿Qué tal esas vacaciones? Vaya pregunta más tonta. La playa, la siesta, la piscina, las discotecas al aire libre... ¡y nuestros comecocos! Ya, ya sabemos que alguno de ellos tenía alguna errata, pero, al fin y al cabo de lo que se trataba era de pasarlo bien, ¿no? Y estamos seguros que lo hemos conseguido. Pues nada, empezamos.

Pasatiempo 1
(Balón Sonic)

1- YOSHI
2- STREET FIGHTER 2
3- SONIC
4- JURASSIC PARK
5- BIG IN JAPAN
6- LEMMING
7- BARCELONA

LA FRASE ES: **HOBBY CONSOLAS TU MEJOR AYUDA**

Pasatiempo 11
(Camiseta Hobby Consolas)

Personajes: SON GOKU, ALFRED CHICKEN, GUILE, AGASSI Y TERMINATOR.

Y EL PERSONAJE OCULTO ES: **SAGAT**

Pasatiempo 14
(Reloj Street Fighter)

1- B 2- B 3- A
4- C 5- B 6- B
7- A 8- C 9- B
10- A

Pasatiempo 22
(Latas "guardacosas")

1- VEGETA
2- NINTENDO
3- DOUBLE DRAGON
4- TERMINATOR
5- SONIC
6- JURASICO
7- CHUN LI
8- TIME
9- GOTHAM
10- JOKER

LA PALABRA OCULTA ES: **VIDEOJUEGO** (Al menos esa era nuestra idea, pero los duendes informáticos han querido que la solución al pasatiempo fuera "VIDTOJUEGT" o algo parecido, así que daremos por válidas todas las soluciones que nos mandéis. ¿Conformes?

Pasatiempo 25
(Cassete hobbyconsolero)

1- C 2- B 3- A
4- B 5- C 6- C
7- C 8- B 9- C
10- B

Pasatiempo 31
(Carpeta Sonic)

1- VOLANDO
2- CARMEN SANDIEGO
3- HOOK
4- TYPE
5- PAD
6- QUELONIOS
7- BART

LA FRASE OCULTA ES: **HOBBYCONSOLAS Y TU HECHOS EL UNO PARA EL OTRO.**

Pasatiempo 33
(Balón Mario)

Las modalidades de juego que aparecen son: ACCION-MATAMARCIANOS-INTELIGENCIA-PLATAFORMAS-DEPORTIVO- ARCADE-SIMULADOR- AVENTURA.

Pasatiempo 36
(Mountain Bike)

1- C 2- C 3- C
4- B 5- B 6- B
7- C 8- B 9- A
10- C

Pasatiempo 39
(Reloj Street Fighter)

1- B 2- A 3- C
4- C 5- A 6- C
7- B 8- B 9- C
10- A

Pasatiempo 44
(Reloj Street Fighter)

1- BARCELONA
2- ATLETICO
3- TENERIFE
4- MARSELLA
5- BEBETO
6- FLORO
7- RECOPA

TU MEJOR HERRAMIENTA DE TRABAJO ES TU: **CONSOLA**

Pasatiempo 48
(Pack Mega Drive)

A- CHUCK ROCK
B- TURRICAN
C- MICKEY MOUSE
D- BUGS BUNNY
E- HOBBY CONSOLAS
F- PAPERBOY
G- MEGAMAN
H- NINTENDO
I- ASTERIX
J- KRUSTY (Aunque, como en Hobby Consolas no nos gustaba mucho este nombre, le hemos "bautizado" con el de KRUSZTY. En cualquier caso, daremos como válidas todas las respuestas, siempre que el nombre de todos los demás sea correcto, claro.).

Pasatiempo 49
(Estuche Sonic)

El orden de las cifras es:
8-1- 6 (Primera línea)
3- 5- 7 (Segunda línea) y
4- 9- 2 (Tercera línea)
De todas formas, existen otras combinaciones que son correctas y, naturalmente, todas ellas las daremos como válidas.

Pasatiempo 54
(Reloj Street Fighter)

1- LO MAS NUEVO
2- LASERS & PHASERS
3- SUPERVIEW
4- LA GRAN OCASION
5- ¡QUE LOCURA!
6- TELEFONO ROJO

LA FRASE FINAL ES: **MARIO ES UN FONTANERO**

Pasatiempo 57
(Mochila Sonic)

1- ROBOTNIK
2- T1000
3- JOKER
4- SHREDDER
5- DR. MAYBE
6- MORGUL
7- BOWSER
8- VIGO
9- THUNDRO
10- DR. WILLY

EL ENEMIGO DE LAS CONSOLAS ES : **EL ORDENADOR**

Pasatiempo 59
(Superspokes)

Los dos iguales son: **B y G.**

¡Mucha suerte para todos!



¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

¿CREIAS QUE LOS DINOSAURIOS ERAN UNA ESPECIE EXTINGUIDA?

JURASSIC PARK™


Versión GAME BOY®


Versión NINTENDO®



Versión SUPER NINTENDO®


Versión PC

Distribuido por:













